

Tartu Ülikool  
Filosoofiateaduskond

# **Sõnamäng Terry Pratchetti teoses „*Going Postal*” ja selle eestikeelses tõlkes „Postiteenistus”**

Magistritöö

Liina Valvik  
Juhendaja: lektor Ene-Reet Soovik

Tartu  
2011

## EESSÕNA

Magistritöö eesmärk on uurida inglise keeles esineva sõnamängu tõlkimist eesti keelde. Töö sissejuhatuses antakse ülevaade sõnamängu iseloomulikest joontest ja definitsioonidest. Töö põhiosa on jaotatud kaheks. Teoreetilises osas on käsitletud sõnamängude liigitamist sõnamängu saavutamise meetodite alusel ning pikemalt on peatutud ka idiomaatiliste väljendite sõnamängudes kasutamise võimalustel. Samuti vaadeldakse sõnamängu tõlkimist mõjutavaid tegureid ning tehnikaid, mida saaks nende tõlkimisel rakendada.

Empiirilises peatükis võetakse lähema vaatluse alla sõnamängukasutuse poolest tuntud inglise kirjaniku Terry Pratchetti romaan „*Going Postal*”. Toetudes Dirk Delabastita, Andrejs Veisbergsi ja Josep Marco teooriatele käsitletakse teoses esinevate sõnamängude tõlkimist raamatu eestinduses „Postiteenistus“. Kontrollitakse, kas sõnamänge tõlgitakse samuti sõnamängudena, ning analüüsitakse erinevusi lähte- ja sihtkeele sõnamängude vahel.

Töö tulemused esitatakse kokkuvõttes.

## SISUKORD

<b>EESSÕNA</b>	<b>2</b>
<b>LÜHENDID</b>	<b>4</b>
<b>SISSEJUHATUS</b>	<b>5</b>
<b>1. SÕNAMÄNGU LIIGITAMINE JA TÕLKIMINE</b>	<b>10</b>
<b>1.1. Sõnamängu liigitamine</b>	<b>10</b>
1.1.1. Idioomiteisendused	12
<b>1.2. Sõnamängu tõlkimine</b>	<b>15</b>
1.2.1. Sõnamängu tõlkimist mõjutavad tegurid	15
1.2.2. Sõnamängu tõlkimise tehnikad	17
<b>2. TERRY PRATCHETTI SÕNAMÄNGUDE TÕLKIMINE</b>	<b>21</b>
<b>2.1. Analüüsi ülesehitus</b>	<b>21</b>
<b>2.2. Analüüs</b>	<b>23</b>
2.2.1. Pratchetti kasutatud sõnamäng romaanis „ <i>Going Postal</i> ”	23
2.2.2. Sõnamäng → sõnamäng	23
2.2.2.1. Lähtetekstiga samal põhimõttel tõlgitud sõnamäng	23
2.2.2.1.1. Näited	24
2.2.2.2. Lähtetekstiga võrreldes erineval põhimõttel tõlgitud sõnamäng	33
2.2.2.2.1. Näited	34
2.2.3. Sõnamäng → mittesõnamäng	39
2.2.3.1. Näited	39
2.2.4. Sõnamäng → Ø	55
2.2.4.1. Näited	56
2.2.5. Kombineeritud sõnamängu tõlkimine	56
2.2.5.1. Näited	57
<b>2.3. Järeldused</b>	<b>59</b>
<b>KOKKUVÕTE</b>	<b>61</b>
<b>KASUTATUD KIRJANDUS</b>	<b>63</b>
<b>Lisa 1</b>	<b>65</b>
<b>Lisa 2</b>	<b>66</b>
<b>SUMMARY</b>	<b>67</b>

## **LÜHENDID**

EKSS – „Eesti keele seletav sõnaraamat”

IEIS – „Inglise-eesti idioomisõnaraamat”

LT – lähtetekst

OALD – „Oxford Advanced Learner’s Dictionary”

ST – sihttekst

## SISSEJUHATUS

Sõnamängu kasutamine on levinud kirjanduslik võte lugejate tähelepanu saavutamiseks. Seda võib märgata eelkõige meediatekstides, kus sõnade tähendustega on tihti loominguliselt ümber käidud. Sõnamänguga kaasnevad aga ka sõnade struktuurimuutused. Sõnade tähenduste ja struktuuri ärakasutamine tekitavad sageli humoorika efekti, mis teeb sõnamängust tähelepanuväärse stilistilise võtte, sest emotsioonidel on suur mõju.

Sõnamängu täpset defineerimist peetakse peaaegu et võimatuks ettevõtmiseks. Poststrukturealistid kalduvad isegi uskuma, et sõnamäng trotsib igasugust definitsiooni ja liigitamist, vaatamata sõnamängu mitmekülgsele olemusele või siis just viimase pärast (Culler 1988, viidatud Delabastita 1997: 2). Sellele vaatamata on, mõnel juhul paremini, teistel juhtudel mitte kõige õnnestunumalt, püütud sõnamängule mingeid raame anda.

Kui otsida sõnamängu definitsiooni sõnaraamatutest, leiab näiteks „Eesti keele seletavast sõnaraamatust” järgmise variandi:

- Sõnamäng – mitmetähenduslikel või samakujulistel, kuid eritähenduslikel sõnadel rajanev naljatlev, vaimukas väljendusmäng, kalambuur(itsemine) (Eesti keele seletav sõnaraamat).

Kuna antud töös on võetud vaatluse alla ka ingliskeelne sõnamäng, võiks parema ülevaate saamiseks siinkohal samuti lisada näiteid ingliskeelsetes sõnaraamatutes pakutud definitsioonidest. Tasub veel ära märkida, et inglise keeles kasutatakse sõnu *wordplay* ja *pun* tihti samas tähenduses. Järgnevalt mõned definitsioonide variandid magistritöö autori tõlkes:

- Sõnamäng (*wordplay*, *pun*) – leidlik või vaimukas sõnade kasutamine naljade tegemiseks, kasutades eelkõige ühte sõna, millel on kaks tähendust, või erinevaid sõnu, mis kõlavad sarnaselt (Oxford Advanced Learner's Dictionary).

- Sõnamäng (*wordplay*) – kui teha nalja sõnade tähenduste üle, eriti leidlikul viisil (Cambridge Advanced Learner's Dictionary 2009: 1678).
- Sõnamäng (*pun*) – mitut tähendust omava või teise sõnaga sarnase kõlaga sõna või fraasi vaimukas kasutamine (Cambridge Advanced Learner's Dictionary 2009: 1150).
- Sõnamäng (*wordplay*) – verbaalne vaimukus, mis põhineb sõnade tähendustel ja mitmetähenduslikkusel (Collins Dictionary of the English Language 1982: 1669).

Läbivaks jooneks näib olevat vaimukuse väljatoomine. Nii mainib ka Bistra Alexieva (1997: 152) oma essees sõnamängu vaimukat retoorilist mõju ning ütleb, et sõnamängu kui vahendit, loomaks peamiselt vaimukat ja pilkavat tugevalt ilmekat ja retoorilist efekti, võib pidada verbaalse suhtluse strateegiaks, mis katsetab nii sõnamängu tegija kui ka sellest osasaaja vaimukust.

Ka Andrejs Veisbergs (1997: 159) ütleb, et enamiku sõnamängude funktsioon on koomilise efekti saavutamine ja sellega sõnamängust osasaaja tähelepanu juhtimine mingile konkreetsele kohale tekstis. Sõnamäng köidab tähelepanu (kui jätta välja mõned võib-olla mitte kõige paremini õnnestunud kalambuudid, mis võivad kahe silma vahele jääda), aga mitte alati ei pruugi autori kavatsus olla lugejat või kuulajat naerma ajada.

Ross McKerras (1994, viidatud Marco 2010: 273) lisab sõnamängu funktsioonideks peale huumori veel näiteks seoste pakkumise, haripunkti tähistamise, varjatud mõtte esile kutsumise, kirjutamisstiili osavuse näitamise ja poeetilise efekti saavutamise. Veel lihtsama sõnamängu funktsioonide liigituse pakub välja Ramon Lladó (2002, viidatud Marco 2010: 273), võttes need kokku viide kategooriasse, milleks on komöödia, paroodia, ironia, informeeritus ja metatekstuaalsus. Sõnamäng võib niisiis olla ka stiililine võte (kirjutamise stiili osavus, poeetiline efekt), aga tavaliselt on sõnamängu eesmärgiks siiski tähelepanu juhtimine millelegi ning seda sageli just läbi humoorika efekti tekitamise.

Teiseks läbivaks jooneks sõnamängu sõnaraamatudefinitatsioonides on sõnade tähenduserinevuse ärakasutamine. Tähenduste erinevust on sõnamängu uurimisel üsna põhjalikult käsitletud. Näiteks võib sellega seoses tuua välja Alexieva (1997: 138) pakutud kogemuste ja teadmiste valdkonnad. Alexieva ütleb, et sõnamängu kirjeldamisel tuuakse tavaliselt välja, et see põhineb kahe tähenduse vastandumisel või nii-öelda konfliktil. Ta pakub omalt poolt välja, et võib-olla oleks kasulik vaadelda sõnamängu, minnes sõnadest ja nende tähendusest natuke kaugemale ja keskendudes viimaste seosele inimeste kogemuste ja teadmiste valdkondadega (*domains*). Sellega seoses väidab ta, et sõnamäng ei ole ainult samasuguste või sarnaste tähtede või helide järjestusel põhineva kahe või enama erineva tähenduse vastandamise tulem, vaid ka eespool nimetatud kahe või enama valdkonna vaheline konflikt.

Henrik Gottlieb (1997: 209) ütleb, et sõnamänguga seotud keskne mõiste on lihtsalt mitmetähenduslikkus. Salvatore Attardo (1994, viidatud Partington 2009: 1795) ja Graeme Ritchie (2004, viidatud Partington 2009: 1795) juhivad tähelepanu aga sellele, et mitmetähenduslikkus ei ole iseenesest piisav sõnamängu moodustamise tingimus. Attardo pakub välja, et mitmetähenduslikkusest sõnamängu moodustamiseks on vaja kahte eeldust: tähendused peavad vastanduma ning sõnamäng olema planeeritud, tahtlik. Seega saab öelda, et sõnamängu olemus viitab mitmetähenduslikkuse (või siis ka kahe või enama valdkonna) vastandamisele, mis on tahtlikult saavutatud.

Kõige kõikehõlmavama sõnamängu definitsiooni on arvatavasti välja pakkunud Dirk Delabastita (1996, viidatud Marco 2010: 265), öeldes, et sõnamäng on tekstiline nähtus, mis kasutab ära keel(t)e struktuurilisi omadusi. Sõnamängu tajutakse kui kommunikatiivselt olulist nähtust ning see põhineb enam-vähem sarnasel vormil, mis annab edasi enam-vähem erinevaid tähendusi. See väga üldsõnaline, aga seetõttu ka universaalne definitsioon ning katab nii sõnamängu lingvistilist kui ka semantilist poolt.

Kui otsida natuke kitsamat definitsiooni, siis seda pakub Ida Klitgård (2005: 73), öeldes, et sõnamäng kõrvutab erineva tähendusega lingvistilisi struktuure nende formaalse sarnasuse alusel. See definitsioon esitab võib-olla kõige kompaktsema arusaama sõnamängu olemusest.

Selles töös on kasutatud eelnevalt tutvustatud definitsioonidest lähtuvat definitsiooni, mis on järgmine: sõnamäng on tahtlikult vastandatud mitmetähenduslikud või samakujulised, aga eritähenduslikud sõnad või kogemuste ja teadmiste valdkonnad, ning sõnamängu funktsiooniks on tihti millelegi humoorikalt tähelepanu juhtimine.

Tõlkimise seisukohast on sõnamäng huvitav, sest sellele ei saa leida otsest vastet sõnaraamatust, vaid tõlkijal tuleb tõlkimisel arvestada ka suure hulga muude teguritega. Mingil määral tuleb olla loomingulisem kui muidu. Arvestama peab nii kultuuriliste, lingvistiliste kui muude aspektidega, püüdes seejuures mitte kaotada tulemuse mängulisust. Sõnamängu tõlkimisel tuleb silmas pidada ka autori eesmärke. Kõik see kokku teeb sõnamängu tõlkimisest väga põneva uurimisvaldkonna.

Inglise ulmekirjanik Terry Pratchett on tuntud tihti sõnamänge harrastava autorina. Teda seostatakse eelkõige Kettamaailma raamatutesarjaga. Kettamaailm kujutab endast lamedat, hiiglasliku kilpkonna seljal seisva nelja elevandi turjal asuvat maailma, milles toimub sellesse sarja kuuluvate romaanide tegevus. Praeguse seisuga on selles sarjas 37 raamatut, millest esimene avaldati 1983. aastal, ning neid on tõlgitud kolmekümne seitsmesse keelde. Raamatutest on tehtud ka telesarju, näitemänge, arvutimänge.

Terry Pratchetti teosed on tuntud oma humoorikuse poolest, mida võibki tema suure menu põhjuseks pidada. Tihti on tema teostes parodeeritud selliseid valdkondi nagu usk, filosoofia, ajakirjandus, vanaaja ajalugu ja veel palju muud. Humoorikuse saavutamiseks on Pratchett sageli kasutanud just sõnamängu (Helden 2010: 4).



Kuna Pratchetti romaanides on sõnamäng olulisel kohal, ongi tema looming ja selle tõlged sobiv alusmaterjal sõnamängu tõlkimise võimaluse uurimiseks. Eesti keelde on tõlgitud enamik Pratchetti teoseid ja seda on teinud mitmed tõlkijad. Kõige rohkem on Pratchetti romaane eesti keelde tõlkinud Allan Eichenbaum. Tema on ka käesoleva töö uurimisobjektiks oleva „Postiteenistuse” tõlkija. Viimase ingliskeelne pealkiri on „*Going Postal*” ning see romaan sai valitud sellepärast, et köitis uurija tähelepanu oma pealkirjaga, mida võib samuti sõnamänguks nimetada.

Käesoleva töö eesmärk on uurida, kas ja kuidas on tõlkija suutnud ingliskeelse sõnamängu eesti keeles edasi anda. Järgnevas peatükis vaadeldaksegi sõnamängude liigitamise ja tõlkimise printsiipe, mille alusel tõlget analüüsitakse.

# 1. SÕNAMÄNGU LIIGITAMINE JA TÕLKIMINE

## 1.1. Sõnamängu liigitamine

Kuigi sõnamängu defineerimisega ollakse raskustes, on siiski välja pakutud mitmeid selle erinevaid liigitamisvõimalusi või alaliike.

Tõlkealastes kirjutistes näib sõnamängu liigitamisel kõige levinum olevat Delabastita klassifikatsioonide kasutamine. Ta kasutab kahte kriteeriumit, et luua sõnamängude tüpoloogia:

- Mängitavate leksikaalsete üksuste vaheline formaalne sarnasus: homonüümia, homofoonia, homograafia ja paronüümia (väga sarnase, aga mitte täpselt samasuguse häälduse ja kirja pildiga sõnade vahel toimiv suhe).
- Vertikaalne ja horisontaalne eristamine. Vertikaalsed kalambuurid on need, kus kaks või enam tähendust, mis tekitatakse, esinevad ühes ja samas sõnas või jadas. Horisontaalsetes kalambuurides on seevastu kaks või enam tähendust jaotatud kahe või enama sõna või jada vahel (Delabastita 1996, viidatud Marco 2010: 265).

Nende kahe kriteeriumi põhjal on võimalik luua Delabastita tuntud raamistik, mis klassifitseerib sõnamänge (Delabastita, 1996, viidatud Marco 2010: 266) (vt Lisa 1). Delabastita raamistikku saab paigutada erinevaid sõnamängu esinemisvorme ning see annab seega hea ülevaate, kuidas sõnamäng võib tekstis esineda.

Delabastita tunnuseid silmas pidades ja neid rohkem piiritleda püüdes saaksime veel täpsema ülevaate sõnamängu liikidest. Franz Josef Hausmann (1974, viidatud Gottlieb 1997: 210) pakub siinkohal välja kompaktse liigituse, mis ei nimeta küll Delabastita poolt pakutud horisontaalset ja vertikaalset aspekti, aga näitab põhjalikumalt leksikaalsete üksuste vahelise formaalse sarnasuse kriteeriumit:

Sõnamängu liik	Iseloomulikud omadused	Keskised tunnusjooned, millega mängitakse
Leksikaalne homonüümia	Kaks väljendit, mida hääldatakse ja kirjutatakse samamoodi	Ühe sõna mitmetähenduslikkus
Kollokatsiooniline homonüümia	Sama	Kontekstist sõltuva sõna mitmetähenduslikkus
Fraasiline homonüümia	Sama	Lause mitmetähenduslikkus
Homofoonia	Kaks väljendit, mida hääldatakse samamoodi	Foneemiline mitmetähenduslikkus
Homograafia	Kaks väljendit, mida kirjutatakse samamoodi	Grafeemiline mitmetähenduslikkus
Paronüümia	Kaks väljendit, mida hääldatakse ja kirjutatakse peaaegu samamoodi	Foneemiline või grafeemiline mitmetähenduslikkus

Ka Lladó (2002, viidatud Marco 2010: 267) on välja pakkunud sõnamängu klassifikatsiooni, millest on teinud kokkuvõtte Josep Marco ning mis on järgmine:

- Kooskõlal põhinev sõnamäng (defineeritud kui foneetiline sarnasus), mis hõlmab järgmiseid kõnekujundeid: paronomaasia, alliteratsioon, assonants, antanaklaas, polüptoton, derivatsioon, homoioteleuton, apofoonia, kakofoonia ja neologism.
- Polüseemial põhinev sõnamäng, mis hõlmab semantilise zeugma (*sylllepsis*) ja zeugma.
- Homofoonial põhinev või täielikult foneetilisest laadi sõnamäng.
- Teisendamisel põhinev sõnamäng, mis hõlmab kõiki kõnekujundeid, mis tuginevad sõna foneetilise ja graafilise struktuuri muutmisel, et luua uusi sõnu, näiteks anagramm, *portmanteau* sõnad, metatees, metagramm, heterogramm ja palindroom.

Lladó liigituses võib leida ühe uue kategooria, mis eelnevates liigitustes puudus – teisendamisel põhinev sõnamäng. Tema liigitus annab täpsema pildi ka seetõttu, et lisatud on näiteid erinevatest võimalikest alaliikidest, seega on üksikasjalikumalt juhitud tähelepanu sõnamängu aluseks olevatele mehhanismidele ehk siis sellele, millist konkreetset keelelist võtet on kasutatud, et tekitada mitmetähenduslikkust.

Sõnamängu on võimalik jaotada mitmete kategooriate vahel. Väga täpset tüpoloogiat sõnamängule on äärmiselt keeruline välja pakkuda. Üheks põhjuseks võib pidada asjaolu, et sõnamängu olemus on iseenesest mitmetahuline ja see raskendab rangelt piiritletud jaotuse tegemist.

### 1.1.1. Idioomiteisendused

Sõnamängu saab luua ka suuremate keeleüksuste põhjal, kui selleks on sõna. Tihti on sõnamängu põhimõtetest lähtuvalt muudetud ka püsiühendeid või -väljendeid, milleks võivad olla näiteks idioomid, kõnekäänud, levinumad sõnaühendid jne. Mitmetimõistetavaid tähendusi võib leida väga paljudes sellistes püsiväljendites, näiteks ingliskeelne idioom *let the cat out of the bag* tähendab *saladust välja lobisema*, aga seda võib aga lugeda ka järgmiselt: *kassi kotist välja laskma*. Tekib küsimus, kas ei võiks ka selliseid püsiväljendeid siis sõnamängu liikideks nimetada?

Alwin Fill (1992, viidatud Veisbergs 1997: 161) ütleb, et selliseid sõnu, mis ei oleks kuidagi idiomaatilised ei eksisteerigi. Ka Veisbergs (1997: 161) on samal arvamusel, aga lisab, et sõnamäng lihtsalt rõhutab idiomaatilisust fraasides, mida muidu sellisteks ei peetaks või mille mitmetähenduslikkus kipub olema teisejärguline. Püsiväljendeid ei tasuks niisiis kohe sõnamänguks nimetada. Kui aga appi võtta mõningaid tehnikaid ning neid erinevates fraasides rakendada ja nii mitmetähenduslikkust rõhutada, saab inimeste teadvuses kinnistunud mitmetimõistetavaid fraase juba kindlamalt sõnamänguks nimetada, võib-olla isegi uusi sõnamängu liike nimetada.

Idioomide ja idiomaatiliste väljendite teemat on põhjalikult lahanud Veisbergs. Ta nimetab selliselt moodustatud kalambuure idioomide kontekstuaalseks kasutamiseks (*contextual use*) või kontekstuaalseks teisendamiseks (*contextual transformation*) ning

defineerib seda kui idioomi tahtlikku, subjektiivselt ja stiililiselt motiveeritud muutmist kontekstis (Veisbergs 1997: 155-156). Neid muudetud idioome võiks nimetada veel üheks omaette sõnamängu liigiks.

Põhjus, miks need teisendatud idioomid või idioomiteisendused (käesolevas töös on eesti keeles kasutatud viimast terminit, kuna see on kompaktsem) veel olulised on, on asjaolu, et nagu Veisbergs (1997: 157) ütleb, moodustavad need suurema osa sõnamängust tervikuna. Ta väidab, et sõnamängul, mis põhineb idioomidel, on mitmeid huvitavaid omapärasid, näiteks kipub see koosnema suurematest tekstiosadest kui teised kalambuudid, mis mängivad üksikute sõnadega, ning on seega kompaktsemad. Samuti on vähem tõenäoline, et idioomiteisenduste ettekavatsetud olemust saaks mitmeti tõlgendada, nagu teiste sõnamänguliikide puhul.

Idioomiteisenduste erinevad tüübid võib jaotada kahte põhilisse rühma: struktuurilised teisendused, mis mõjutavad nii idioomi struktuuri kui tähendust, ning semantilised teisendused, mis mõjutavad ainult tähendust. Struktuurilised idioomiteisendused saavutatakse tihti lisandustega, vahelekirjutustega, vihjamisega, väljajätuga või asendustega. Veisbergs toob struktuuriliste idioomiteisenduste kohta inglise keeles näited vanasõnalise idioomi *a bird in the hand is worth two in the bush* põhjal:

- *So priceless* a bird in the hand is worth two in the bush [lisandus]
- A bird in the hand is worth two in the *economic* bush [vahelekirjutus]
- Why chase *the two birds* when *one* is up for grabs? [vihjamine]
- *A bird in the hand*, I thought, and accepted his offer [väljajätt]
- *A competent minister* in the hand is worth *many generals* in the bush [asendus] (Veisbergs 1997: 158).

Semantilised teisendused toimivad tänu idioomi kontekstile ning tüüpilised vahendid tähendusnihete saavutamiseks on sellised tuntud kõnekujundid nagu kehtvad või

laiendatud metafoorid (*sustained or extended metaphor*), zeugma ja kahene avaldumine (*dual actualization*). Viimane on semantiliste idioomiteisenduste hulgas kõige levinum ning selle sisu seisneb selles, et tekitatakse nii idiomaatiline kui ka sõnasõnaline idioomi lugemine. Inglise keeles võiks kasutada selle illustreerimiseks järgmist näidet:

- *They're all so badly off these days that they can only pay compliments*  
(Veisbergs 1997: 158).

Kestvad või laiendatud metafoorid kasutavad ühekordse stiilivõtte asemel metafooriga samast valdkonnast pärit teise metafoori sõnasõnalist tähendust tekstis laiemalt. Veisbergi kestva metafoori näide on:

- *While she liked paying compliments, she also appreciated those who knew how to earn them* (Veisbergs 1997: 158).

Zeugma on idioomi või ka muu lauseosa (näiteks verbi või nimisõna) ühendamine teise lauseosaga, põhjustades samal ajal kahe tähenduse korraga esinemise, nagu järgnevas näites:

- *He paid a compliment and my bill* (Veisbergs 1997: 158).

Nimetatud idioomiteisendusi saaks väga edukalt rakendada ka teiste niinimetatud püsiväljendite puhul, millest mõnda juba ka eespool mainiti. Veisbergi idioomiteisenduste käsitlest saaks moodustada põhimõtteliselt uue sõnamängu liigi, mille alla kuuluksid ka idioomiteisendused. Seda liiki iseloomustab mitmest sõnast koosneva püsiväljendi struktuuri muutmine või konteksti mõjul tähenduse muutmine.

Bryn van Helden (2010: 12) ütleb oma uurimuses, mis käsitleb samuti Terry Pratchetti teostes esinevat sõnamängu, et Pratchett kasutab sõnamängu koostamisel väga tihti just idioome. Van Helden kasutab oma uurimuses Pratchetti sõnamängu tõlkimise analüüsimiseks hollandi ja saksa keelde teoreetilise lähtekohana Delabastita teost „*There's a Double Tongue*”, aga kuna van Helden avastas, et Delabastita ei paku piisavat materjali

idioomiteisenduste analüüsimiseks, on ta idioomide ja sõnamängu alal pöördunud Veisbergi materjali poole. Van Helden (2010: 13) leiab, et enamikes Kettamaailma romaanides loovad idioomiteisendused koomilise efekti, juhtimaks seega lugeja tähelepanu mingile osale tekstis. Siit leiab kinnituse Veisbergi pakutud idioomiteisenduste pidamiseks sõnamänguks.

Sõnamängu saab niisiis mitmeti liigitada ja võib esineda juhtumeid, kus ühes kalambuuris esinevad mitu sõnamänguliiki koos. Need asjaolud seavad kalambuuride tõlkija keerulise ülesande ette, kuna tegureid, mida tõlkimisel arvesse peab võtma, on palju. Siiski on leitud mõningaid võtteid, mille poole tõlkija võib pöörduda, kui ta kohtab tekstis sõnamängu. Järgnevalt on esitatud ülevaade sellistest võimalikest võtetest või tehnikatest. Enne seda tasub aga vaadata ka sõnamängu tõlkimist mõjutavaid muid tegureid.

## **1.2. Sõnamängu tõlkimine**

### **1.2.1. Sõnamängu tõlkimist mõjutavad tegurid**

Tõlkijad ja tõlgid teavad väga hästi, et kui tekstis esineb mingit liiki sõnamängu, tekitab selle tõlkimine tihti probleeme ja pikendab tõlkeprotsessi, kuna sõnamäng nõuab süvenemist ja tõlkelahenduste leidmine on keeruline. Põhjusi, mis teevad sõnamängu tõlkimise nii keeruliseks, leiab mitmeid. Rosa Rabadán Álvarez (1991, viidatud Marco 2010: 271) toob välja näiteks kolm põhjust, miks sõnamängu on raske tõlkida: keelte vahel juba loomu poolest esinev puudulik isomorfism, mis ilmneb tähistajate ja tähistatavate erinevas jaotuses; võimatus käsitleda keelte formaalseid omadusi (foneetilisi ja grafeemilisi) toimivate vastetena; keelemärgi põhjendatud tekstisisene kasutamine, mis

põhjustab selle muutumist tekstiks endaks. Nendest põhjustest võiks järeldada, et mida rohkem sõltub sõnamäng keelest, seda keerulisemaks muutub tõlkimine.

Siinkohal võiks ära mainida ka kultuurilise läheduse ehk sõnamängu moodustava lingvistilise struktuuri kultuurilise omapära, mis võib esineda vahemikus keeleruumide jagatud keelevälisest reaalsusest kuni nende referentideni, mis on omased ainult antud kultuuriruumile (Marco 2010: 272). Ilmselt on lihtsam tõlkida sellist sõnamängu, mis põhineb jagatud kultuuriruumil.

Kindlasti on üks oluline ja ilmne tegur sõnamängu tõlkimisel, aga ka tõlkimisel üldiselt, keelte suguluse aste. Mida kaugemas suguluses on keelte lingvistilised struktuurid, seda rohkem tõlgitavus kannatab. Ka Alexieva (1997: 140-141) toob välja asjaolu, et keelesise ebasümmeetria kõrval eksisteerib ka keeltevaheline asümmeetria. Kui keeled on iseseisvalt ja sõltumatult toimivad süsteemid, siis ei saa eeldada, et ebasümmeetria selle märkide ning keelevälise maailma objektide ja nende kontseptsioonide vahel kajastub kõigis keeltes samamoodi. Näiteks kalduvad keeled päris palju erineva oma semantilise struktuuri poolest ehk ühes keeles polüseemilisel sõnal ei pruugi teises keeles olla mitut tähendust või see sõna võib olla hoopis teistmoodi mitmetähenduslik. Loomulikult on keelte vahel ka olulisi erinevusi fonoloogilisel ja grafeemilisel tasandil.

Mis veel võib tõlkimist mõjutada, on terve sõnaliigi või grammatilise kategooria võimalik erinev asend lähtekeele ja sihtkeele süsteemis. Alexieva (1997: 141) toob näite inglise ja bulgaaria keeltest, öeldes, et bulgaaria keeles kannab sõna palju rohkem informatsiooni (ajavorm, sugu jne) kui inglise keeles ning seega on bulgaaria keeles näiteks nimisõnadel ja verbidel palju selgem vahe. Seetõttu tuleb viimastel tugineva sõnamängu tõlkimisel otsida abi ka teistest lingvistilistest ressurssidest.

Sõnamängu tõlkimisel võivad mõju avaldada ka Alexieva poolt pakutud inimeste kogemuste ja teadmiste valdkonnad, mida sõnamäng vastandab. Alexieva (1997: 141)



ütleb, et see vastandamine toimub viisil, mida teise keele- ja kultuuriruumi kognitiivne struktuur ei võimalda tõlkijal kopeerida. Näiteks on kultuuriruumide ja keelte erinevates valdkondades erinev sisemine struktuur. Ka erineb valdkondade vaheline vastastikune seos ja see, kuidas üks valdkond on teisega ühendatud. Kolmandaks on veel oluline valdkondade sisemise struktuuri ja nende vahel oleva seose stabiilsus ehk kui tugevalt on viimased kinni verbaalses ja kultuurilises käitumises.

Tõlkimist ja kokkuvõttes tõlke õnnestumist mõjutavate tegurite juures ei saa mainimata jätta ka tõlkija isiklike omadusi. Kindlasti on oluline tõlkija tundlikkus sõnamängu avastamise suhtes. Sõnamäng ei pruugi alati kõige selgemalt avalduda ja seega oleneb sihtteksti õnnestumine sellest, kas tõlkija on suutnud üldse lähteteksti autori teksti peidetud kalambuure avastada. Ka on oluline tõlkija arusaam erinevatest kultuuridest ja sellest, kuidas need on sõnamänguga seotud.

Davis (1997: 27) ütleb, et sõnamäng on keele signatuur (*signature*) ehk keele viide endale. Ta ütleb, et signatuurina tekitab sõnamäng tõlkijatele erilisi raskusi, kuna see ei kõnele mitte ainult näiteks idioomi keeles, vaid ka teatud keele idioomist endast. Davise signatuuri teooria võtab kokku kaks peamist probleemi, mis sõnamängu tõlkimise keeruliseks teevad ehk siis tähendus, mis peitub sõnamängu taga, ning keele enda struktuur. Samas lisab Davis, et vaatamata sellele, et sõnamäng püüab keelt isoleerida, ei õnnestu tal kunagi täielikult oma identiteeti isoleerida, vaid ta toimib seoses avatud keele süsteemiga ning on seega tõlgitav.

### **1.2.2. Sõnamängu tõlkimise tehnikad**

Mis puutub konkreetsetl sõnamängu tõlkimise tehnikatesse, siis neid on välja pakutud mitmeid. Marco (2010: 268) väidab, et tõlkimisel on kõige levinumad Delabastita poolt pakutud tehnikad, mis on järgmised:

- sõnamäng → sõnamäng: lähteteksti sõnamäng on tõlgitud sihtkeeles sõnamänguna, mis võib formaalse või semantilise struktuuri või tekstilise funktsiooni poolest mõningal määral lähteteksti sõnamängust erineda;
- sõnamäng → mittesõnamäng: lähteteksti sõnamäng võidakse asendada fraasiga, milles sõnamäng puudub, mis võib edasi anda lähteteksti sõnamängu mõlemad tähendused või ainult ühe tähenduse;
- sõnamäng → sarnane retooriline võte: lähteteksti sõnamäng on asendatud sõnamängule sarnase retoorilise vahendiga (kordus, alliteratsioon, riim, ironia, paradoks jne), et taastada lähteteksti sõnamängu mõju;
- sõnamäng → Ø: lähteteksti osa, mis sisaldab sõnamängu jäetakse välja;
- lähteteksti sõnamäng = sihtteksti sõnamäng: tõlkija edastab lähteteksti sõnamängu samas sõnastuses nagu originaalis on, st seda tegelikult tõlkimata; Marco (2010: 269-270) ütleb, et see tehnika on sõnastatud ebaselgelt ning võtab ise kasutusele Delabastita poolt varem kasutatud termini *otsekoopia (direct copy)* ning mõtleb selle all nii sõnamängu, mis on tõlgitud täpselt samas sõnastuses nagu lähtetekstis kui ka sihttekst samasuguse tähistajaga esitatud sõnamängu.
- mittesõnamäng → sõnamäng: tõlkija tekitab ise sõnamängu lähteteksti lõigus, kus puudub sõnamäng, võib-olla sellepärast, et kompenseerida eelnevat või hiljem esinevat sõnamängu kadu, või mõnel muul põhjusel;
- Ø → sõnamäng: on lisatud uut tekstimaterjali, mis sisaldab ka sõnamängu, ilmselt samuti seetõttu, et kompenseerida selle kaotamist mujal;
- toimetavad tehnikad, nagu näiteks selgitavad joonealused märkused või järelmärkused, tõlkija kommentaarid sissejuhatuses või eessõnas jne (Delabastita, 1996, viidatud Maco, 2010).

Delabastita (1997, viidatud Klitgård 2010: 77) ütleb, et neid tehnikaid võib omavahel kombineerida ja mitut tehnikat samal ajal kasutada. Seda, kui tõhus üks või teine tehnika selles loetelus on, võiks kirjeldada niinimetatud sõnamängutasakaalu (*punning balance*) abil, mis on suhe lähteteksti ja sihtteksti üksuste vahel, mis puudutab sõnamängu kaotust, säilitamist või juurdekasvu (Marco 2010: 270) (vt Lisa 2).

Tõlketehnikateks, mis toovad kaasa sõnamängu kaotuse, on sõnamäng  $\rightarrow \emptyset$  (väljajätmine), lähteteksti sõnamäng = sihtteksti sõnamäng (nn otsetõlge), sõnamäng  $\rightarrow$  mittesõnamäng (neutraliseerimine), sõnamäng  $\rightarrow$  sarnane retooriline võte. Sõnamängutasakaalu säilitamisele aitab kaasa tõlketehnika sõnamäng  $\rightarrow$  sõnamäng. Lähtudes sellest, kas tõlke tulem on lähteteksti sõnamängule suhteliselt sarnane või mitte, pakub Marco välja omapoolse täiustuse viimati mainitud tehnikale, lahutades selle omakorda kaheks nii-öelda alatehnikaks: sõnamäng  $\rightarrow$  sarnane sõnamäng ning sõnamäng  $\rightarrow$  erinev sõnamäng. Sõnamängu juurdekasvu tekitavad loomulikult tehnikad mittesõnamäng  $\rightarrow$  sõnamäng ja  $\emptyset \rightarrow$  sõnamäng. Ainukesed tehnikad, mis sõnamängutasakaalu ei muuda, on toimetavad tehnikad, kuna need annavad ainult lisainformatsiooni ega mõjuta tulemust, vaid jooksevad sellega paralleelselt. Lisaks esinevad toimetavad tehnikad tihti koos mõne muu tehnikaga (Marco, 2010: 270).

Seoses idioomiteisendustega on ka Veisbergs arutanud põhjalikumalt nende erinevate tõlketehnikate üle, aga tema leitud tehnikaid võiks laiendada ka sõnamängu tõlkimisele üldiselt. Veisbergs (1997: 164-171) pakub tõlketehnikateks võrdväärse, laenatud, laiendatud, analoogse, asendava, kompenseeriva, väljajätva tõlke ja metalingvistilise kommentaari. Ainuke tehnika, mida ta ei nimeta, on Delabastita pakutud tehnika, kus tekitatakse uut sõnamängu. Kui võtta vaatluse alla konkreetsed sõnamängu juhud (nagu idioomiteisendused on) ja tehnikad, kuidas neid tõlkida, on ka arusaadav, miks see on välja jäetud.

Tõlkijatel on väga raske edasi anda nii formaalset sõnamängu kui ka selle taga peituvate tähenduste konflikti. Kui see ei ole võimalik, otsustatakse tihti kas ühe või teise kasuks. Veisbergs (1997: 172) ütleb, et sõnamäng on tihti enam kui lihtsalt teksti kaunistus ning sellel on täpne semantiline või pragmaatiline eesmärk, mis tõlkimisele funktsionaalsuse perspektiivist vaadatuna võib õigustada algse idioomi või selle teisenduse ohverdamist. Idioomiteisendused võiks sellisel juhul asendada teiste sõnamängu liikidega.

Iga sõnamängu „juhtum” on individuaalne, mis puutub selle lingvistilistesse omadustesse ja seda ümbritsevat konteksti. See, et mõned tehnikad kaotavad sõnamängu või informeerivad sihtteksti vastuvõtjat sõnamängu olemasolust, ei tähenda, et neid tehnikaid peaks lugema läbikukkunuteks või valeks valikuks. Oluline on see, kas on suudetud taasluua originaalis esinevat üleüldist semantilist, stiililist ja pragmaatilist mõju (Veisbergs 1997: 172).

Ka Alexieva (1997: 153) ütleb, et sõnamängu tõlkimise tõhusust ei peaks hindama ainult keelelisel tasemel, vaid samuti kognitiivsel tasemel, võttes appi kogemuste ja teadmiste valdkonnad. Sellest tulenevalt väidab ta, et valdkondade keele- ja kultuurispetsiifilise sisemise struktuuri uurimine võimaldaks töötada välja kõige tõhusama tõlkestrateegia.

Järgmises peatükis ongi võetud vaatluse alla, kas tõlkija on suutnud säilitada Pratchettile omase stiili, mis puudutab sõnamänge. Selleks on uuritud ingliskeelse sõnamängu esinemisvorme ning seda, milliseid tehnikaid on tõlkija kasutanud, et need eesti keeles taasluua.

## 2. TERRY PRATCHETTI SÕNAMÄNGUDE TÕLKIMINE

### 2.1. Analüüsi ülesehitus

Kuna Pratchett on tuntud kui autor, kes kasutab oma teostes sõnamängu, võiks eeldada, et andmaks edasi autorile omast stiili, on tõlkija säilitanud enamikus kohtades sõnamängu ka eestikeelses tõlkes. Teades aga, et inglise ja eesti keel kuuluvad erinevatesse keelkondadesse, ja seetõttu on täpsete tõlkevastete leidmine raskendatud, võiks veel oletada, et tõlkija on pidanud sõnamängu säilitamisel seda eesti keelele omasemaks kohandama, see tähendab sõnamäng on tõlgitud sihtkultuuris leiduvaks sõnamänguks, mis võib formaalselt lähtetekstist erineda.

Terry Pratchetti teosest „*Going Postal*” on püütud leida kõiki sõnamängu esinemise juhtumeid, toetudes selleks leitud sõnamängu definitsioonidele. Kuigi päris täpset ja rahuldavat definitsiooni ei ole suudetud pakkuda, lähtuti definitsioonipüüdlustes esinenud läbivatest joontest: sõnamäng vastandab kahte tähendust või tähendusvaldkonda, kasutab ära keele struktuurilisi omadusi ning sellel on retooriline funktsioon, mis püüab lugejas tihti humoorikat reaktsiooni tekitada.

Sõnamängu on püütud ka liigitada, see tähendab on uuritud, milliseid meetodeid on kasutatud, et tekitada mitmetähenduslikkust. Iga tõlkevaste puhul on vaadatud, millist tehnikat on tõlkija kasutanud, ning analüüsitud selle sobivust. Kui eestikeelsele tõlkele on leitud võimalikke alternatiive, on ka neid pakutud.

Kuna sõnamängu tõlkimise analüüsimisel on levinud Delabastita tõlketehnikate kasutamine ja kuna need hõlmavad väga laia valikut, et mitte öelda kõiki võimalikke variante võimalikest kalambuuride tõlkimise meetoditest, on analüüsis aluseks võetud just nende tehnikate kasutamine eestikeelses tõlkes.

Käesolevas töös on vaatluse alla võetud konkreetset esinenud sõnamängujuhtumite tõlkimine eesti keelde ning sõnamängukorpuse koostamisel on keskendutud ingliskeelsele teosele ja püütud seal esinenud juhtumeid dokumenteerida. Sellest tulenevalt ei esine analüüsis selliseid juhtumeid, kus saaks öelda, et tõlkija on lisanud eestikeelsesesse tõlkesse omapoolset sõnamängu sellisesse kohta, kus lähtetekstis seda ei esine.

Ingliskeelsete sõnade ja fraaside defineerimisel on enamasti kasutatud sõnaraamatut „Oxford Advanced Learner’s Dictionary” (OALD). Idioomide defineerimisel on kasutatud Urve Hanko ja Gustav Liivi „Inglise-eesti idioomisõnaraamatut” (IEIS). Abiks on võetud ka „Eesti keele seletav sõnaraamat” (EKSS). Definiitsioonide näitamisega on välja toodud erinevate tähendusväljade konflikt.

Iga sõnamängunäite lõpus on parema ülevaate saamiseks veel eraldi välja toodud, mis liiki sõnamänguga on inglise keeles tegu; sellele järgneb eesti keelde tõlkimisel kasutatud tõlketehnika nimetus ja olemasolul eestikeelse sõnamängu liigi nimetus.

Romaanis „*Going Postal*” esinenud sõnamängu näited ja nende tõlked on jaotatud alapeatükkidesse vastavalt kasutatud tõlkimistehnikatele. Eraldi alapeatükina on välja toodud ka autoripoolne mitme sõnamängu kasutamine selliselt, kus sõnamängud on üksteisest sõltuvuses – mida võiks nimetada kombineeritud sõnamänguks –, sest selline kalambuuride esinemine nõuab tõlkijalt veel suuremat osavust ja on seega lisatähelepanu väärt. Just kombineeritud sõnamängu tõttu korduvad mõned sõnamängu näited, sest selliselt esineva sõnamängu tõlkimiseks on kasutatud erinevaid võtteid. Kõigile näidetele eelnevad kokkuvõtvad tähelepanekud.

## 2.2. Analüüs

### 2.2.1. Pratchetti kasutatud sõnamäng romaanis „*Going Postal*”

Avastatud sõnamängunäiteid teoses „*Going Postal*” on kokku 46. Seda ei tundu väga palju olevat, mistõttu võiks öelda, et mõned sõnamängujuhtumid jäid töö autoril võib-olla tuvastamata. Selle põhjuse leidmiseks saab paralleelse tõmmata tõlkimist mõjutavaid tegureid käsitlevas peatükis välja toodud asjaoludega, et tõlkimist mõjutavad tõlkija isiklikud teadmised ja tundlikkus sõnamängu avastamise suhtes. Sama võiks öelda ka sõnamängu analüüsija kohta, kes pidi tõlkijale sarnaselt kalambuure identifitseerima. Käesolevas töös ei ole aga rõhku pandud kvantiteedile, vaid kvaliteedile ja seega on leitud sõnamänge piisavalt, et anda ülevaade nende tõlkimisest eesti keelde.

Nendes 46 kalambuuris esines kõige rohkem homonüümiat – 21 korral. Vertikaalset homonüümiat oli neist kasutatud 17 korral ja horisontaalset neljal korral. Sageduselt teisel kohal esines kahese avaldumise kasutamine – 20 korral, kusjuures idioome oli selleks kasutatud 16 korral ja ühendverbe neljal korral. Vihjamise kaudu saavutatud struktuurilist idioomiteisendust ja homofooniat oli mõlemal juhul kasutatud kaks korda. Ühes kohas esines ka paronüümiat.

Võrreldes horisontaalse ja vertikaalse sõnamängu kasutamist, selgus, et tunduvalt rohkem kasutas Pratchett vertikaalset sõnamängu – 18 juhul. Horisontaalset sõnamängu sai täheldatud seitsmes kohas.

### 2.2.2. Sõnamäng → sõnamäng

#### 2.2.2.1. Lähtetekstiga samal põhimõttel tõlgitud sõnamäng

Sõnamäng suudeti säilitada 21 juhul ehk umbes 46% kõigist juhtudest. Täpselt sama meetodit nagu Pratchett oli tõlkija kasutanud sellest 21 korrast 15 juhul, mis teeb umbes

71% tõlgitud juhtudest. Tõlkijale kõige lihtsamaks ülesandeks osutus idioomi kahese avaldumise tõlkimine, mida oli säilitatud kuuel korral. Sellele järgnevad samasuguselt tõlgitud sõnamängu liigid olid järgmised: vertikaalne homonüümia viiel, ühendverbi kahene avaldumine kahel, horisontaalne paronüümia ühel ning horisontaalne homofoonia samuti ühel kasutuskorral.

Idioomide kahese avaldumise edasiandmise eesti keeles sama meetodi abil tegi võimalikuks asjaolu, et enamikule kasutatud idioomidele leidsid eesti keeles samasuguste tähendustega idiomaatilised vasted: *closed book* – suletud raamat, *send a wrong message* – vale sõnumit saatma, *be on one's feet* – omadel jalgadel olema, *go too far* – liiga kaugele minema, *change somebody's mind* – kellegi meelt muutma, *take pains* – vaeva nägema.

#### 2.2.2.1.1. Näited

1) • Everyone had their levers. Often it was greed. Greed was a reliable old standby. Sometimes it was pride. That was Groat's lever. He desperately wanted promotion; you could see it in his eyes. Find the **lever**, and then it was plain sailing. (lk 73-74)

• Kõigil on oma hoovad, millega neid mõjutada. Tihtipeale on üheks selliseks hoovaks ahnus. Ahnus on vana usaldusväärne abimees. Vahel on hoovaks uhkus. Seda sai kasutada Penni juures. Penn tahtis meeleheitlikult edutamist, seda oli lausa silmist näha. Leia õige **hoob**, siis läheb kõik libedalt. (lk 54-55)

Sõnamäng esineb just viimases lauses. Antud näites on tegu kombineeritud sõnamänguga.

Autor on kombineerinud homonüümia ja semantilise idioomiteisenduse, mis on saavutatud kahese avaldumise abil. Homonüümideks on sõnad *lever*, millest ühe tähendus on kang, hoob, mille abil sõiduvahendit või masinat käsitseda, ning teise tähendus on vahend, mida kasutatakse, et kellelegi millegi tegemiseks survet avaldada (OALD). Idioomiks on *be plain sailing*, mille üks tähendus on IEISi kohaselt „lihtne asi, tühiasi” ning teine „loksodroomi järgi purjetamine või sõitmine” (Hanko ja Liiv 1998: 525).



Kui panna nimetatud sõna ja idioom kokku, siis tänu eelnevale kontekstile domineerib mõte, et kui leida vahend, kuidas kellelegi survet avaldada, on edasi asi juba lihtne. Samas võib hoolikam lugeja leida siit ka vihje sellele, et kui leida hoob, on purjetamine lihtne, mis toob sisse natuke humoorikat aspekti.

Lähtetekstiga samas stiilis on tõlgitud sõna *hoob*. Sellele võib leida samad tähendused, mis inglise keeleski: „varb sõidukil, masinal, aparaadil selle käivitamiseks, väljalülitamiseks v. reguleerimiseks” ning „mõjur, mis ergutab kellegi v. millegi tegevust, paneb kedagi v. midagi tegutsema, toimima” (EKSS).

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

2) • Mr Horsefry was a youngish man, not simply **running to fat** but **vaulting, leaping and diving towards obesity** (lk 94).

• Härra Hobuparm oli noorepoolne mees, kes mitte lihtsalt ei **kaldunud**, vaid **vajus, kukkus ja sööstis rasvumisele** (lk 70).

Härra Hobuparmu kirjeldamisel on kasutatud sõnamängu tekitamiseks ühendtegu sõna *run to something*, mille tähendus on mingis teatud suuruses või koguses olema (OALD) või pigem mingi suuruse poole ulatuma. Selle asemel, et öelda lihtsalt, et härra Hobuparm oli väga paks, on autor lisanud lausesse väljendis oleva tegusõna teise tähendusega *jooksma* sarnaseid tegusõnu, mis annab lausele koomilise efekti.

Tõlkijal on õnnestunud sõnamäng säilitada. Eesti keeles ei saa küll öelda, et inimene jookseb rasvumise suunas, aga eksisteerib teist liiki, samuti liikumist väljendavat tegusõna kasutav väljend – *rasvumisele kalduma*. Tõlkija on lisanud kaldumisega kaudselt seotud tegusõnu, nagu vajuma, kukkuma ja sööstma, mis toovad samuti esile väljendi ja sellega mitte kollokeeruvate verbide tähenduste konflikti.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** ühendverbi kahene avaldumine

/ sõnamäng → sõnamäng / ühendverbi kahene avaldumine.

3) ● “Scholarship boys at the Assassins’ Guild, some of ‘em. I heard that they can do some nasty things when they’ve a mind.”

“I thought you called them **penpushers**?”

“Yeah, but **I didn’t say where**, heehee.” (lk 106)

● „Mõned neist õpivad stipendiumiga Palgamõrtsukate gildi koolis. Ma kuulsin, et nad võivad väga inetult käituda, kui tahavad.”

„Aga te nimetasite neid **paberimäärijateks**?”

„Seda küll, aga **ma ei öelnud, millega nad paberit määrivad**, hihii.” (lk 80)

Sõnamänguks on kasutatud sõna *penpusher*, mis tähendab isikut, kellel on igav töö, eriti kontoris, ning kus peab palju kirjutama (OALD). Täpsemini võiks öelda, et tegu on isikuga, keda kutsutakse paberimäärijaks, millel on halb tähendusvarjund. Tänu kontekstile (*I didn’t say where*) võib viimast sõna ka sõnasõnaliselt lugeda ehk tähenduses keegi, kes lükkab kuhugi sulepeasid või pastakaid. Homonüümidele lisab vaimukust asjaolu, et tegu on inimestega, kes õpivad Palgamõrtsukate koolis ning võivad vahel inetuid tegusid teha ehk nad ongi võimelised kedagi pastakaga torkama.

Eesti keeles on sõnamäng säilinud, kuna eesti keeles leidub sõnale *penpusher* tõlge, mida saab samamoodi kahetimõistetavalt lugeda. Lugejale jäetakse kahtlus, et kuna tegu on Palgamõrtsukate kooli õpilastega, siis võivad nad paberit määrida ka näiteks verega.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng;

homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

4) ● . . . he delivered a letter. Had the letter, saw the address, delivered it just like that! . . . And he got them metal letters put back! Letters again, see? **That’s a sign**, sure enough. . . . And he did **show us a sign**, right? Okay, it was over a posh haircut shop for ladies, but **it was a sign**, you can’t argue that. (lk 135)

● . . . viis ta ühe kirja kohale. Ta võttis kirja, nägi aadressi, viis selle kohale – ja valmis! . . . *Pealegi* laskis ta need metallist tähed tagasi panna! Jälle tähed, nagu kirjade seeski,

saate aru? **See on küll märk**, see on ju selge. . . . Ja ta ju **näitas meile tunnismärki!** Hea küll, see oli lihtsalt mingi silt peenikese juuksurisalongi ukse kohal, aga **ikkagi oli see märk**, sellele ei saa vastu vaielda. (lk 102)

Samas stiilis on tõlgitud ingliskeelsed homonüümid *sign*. Sõnale *sign* on antud tähendused:

1. sündmus, tegu, fakt jne, mis näitab, et midagi eksisteerib, toimub või võib tulevikus toimuda; 2. paberi-, puu- või metallitükk, millele on kirjutatud või joonistatud, et anda informatsiooni, juhendeid, hoiatada jne (OALD).

Homonüümide *sign* avaldumine on sõltuvuses näite alguses kasutatud homonüümisest sõnast *letter*, mis võib tähendada *kirja* või *tähte*. Edasi võib seega sõna *sign* mõista nii märgina, mis näitab, et midagi on ette määratud (eespool kirjeldatud esimene tähendus), kui ka sildina, mis on riputatud ukse kohale. Need kaks tähendust kumavad läbi igal pool.

Sõnale *sign* võib eesti keeleski leida homonüümse vaste sõnas *märk*. Tõlkija on sellele vaatamata otsustanud teha oma lisandusi – *tunnismärk*, silt. Kuna eestikeelsete homonüümide puhul ei tule kaks tähendust väga selgelt esile, on selline teguviis õigustatud, vastasel juhul jääks mõte natuke kohmakaks. Vaatamata neile lisandustele, millest võiks järeldada, et sõnamängu mõju on vähenenud, ei ole see siiski nii juhtunud, kuna viimane sõna *märk* kasutamine juhib lugeja tähelepanu taas sõnamängu juurde tagasi.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

5) • . . . if he were dressed any **sharper** he'd cut himself as he walked (lk 183).

• . . . kui ta oleks veel **peenemalt** riides, suudaks ta käia läbi seinapragude (lk 138).

Sõnamäng käib omadussõnaga *sharp* ning ära on kasutatud selle homonüümiat. Antud juhul on vastandatud tähendusi *stiilne* või *väga moodne* ja *terav*. Autor on kavalalt

omadussõnale mõlemale poole pannud kaks lugejas tähenduste konflikti tekitavat sõna (*dressed* ja *cut*).

Tõlkija on ingliskeelsed homonüümid tõlkinud eesti keeles teiste homonüümidega, millest ühe tähendus kirjeldab samuti riietust, ning on suutnud sõnamängu säilitada. Konteksti on aga tulnud sellest tulenevalt natuke muuta. Eesti keeles on mängitud sõnaga *peen*, millele on antud tähendused peenikene ning paremast materjalist, kallihinnaline, elegantne (EKSS).

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

6) • Books were **a closed book** to Moist (lk 230).

• Raamatud olid Niiske jaoks **suletud raamat** (lk 176).

Ingliskeelses lauses on selgelt aru saada, et tegu on idioomiga *a closed book* – „täiesti tundmatu või arusaamatu asi” (Hanko ja Liiv 1998: 70). Idioomi kahene avaldumine on saavutatud, lisades idioomi kõrvale viimase põhisõna selle nimisõnalises tähenduses *raamat*, mistõttu võib naljatlevalt idioomi lugeda ka nii, et raamatud olid Niiske jaoks suletud.

Kuna eesti keeles on samuti kasutusel ingliskeelse idioomi tähendusele sarnane väljend *suletud raamat*, on antud juhul tõlkevaste leidmine olnud väga lihtne ning sõnamäng on suudetud lähtetekstitruult säilitada.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

7) • . . . if their infamous werewolf officer couldn't **sniff out** a bloody murderer, then maybe they wouldn't find Moist, when the time came (lk 238).

- . . . kui nende kurikuulus libahundist politseinik ei suuda mõrvarit **välja nuuskida**, ei leia nad võib-olla ka Niisket, kui aeg tuleb (lk 183).

Inglise keeles on kasutatud sõnamänguks ühendtegu sõna *sniff out*, millel on kaks tähendust: 1. kedagi/midagi avastama või leidma, kasutades selleks oma haistmismeelt; 2. otsimise tulemusel kedagi/midagi leidma (OALD). Ühendtegu sõna kahene avaldumine tuleb välja tänu asjaolule, et politseinik on libahunt ning libahundid kasutavadki inimeste otsimiseks oma haistmismeelt.

Ka eesti keeles leidub ingliskeelse idioomiga täpselt samade tähendustega väljend *välja nuuskima*, mida tõlkija on ka kasutanud. Sõnamängu on olnud seega võimalik säilitatada.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** ühendverbi kahene avaldumine

/ sõnamäng → sõnamäng / ühendverbi kahene avaldumine.

- 8) • If he'd had spurs, Moist would have spurred Boris on at this point, and would probably have been thrown, trampled and eaten **for his pains** \*.

\* Which would have been agonizing. (lk 253)

- Kui Niiskel oleksid olnud kannused, oleks ta nüüd Borissile kannuseid andnud, ning ilmselt oleks ta tasuks selle **vaeva eest**\* seljast maha heidetud surnuks trambitud ja ära söödud.

\* Mis seni oli olnud kohutav. (lk 195)

Sõnamängu aluseks on kasutatud idioomi *for your pains* – vaeva nägema (Hanko ja Liiv 1998: 445). Tänu märkuseks olevale lausele, mis otsetõlkes tähendab, et see oleks olnud piinarikas, ning eelnevale kirjeldusele, kus on öeldud, et Lipwig oleks hobuse seljast maha visatud, jalge alla tambitud ja ära söödud, mis seostuvad kõik suure valuga, tekitatakse lugejas idioomi kahetimõistetavus, kuna selle põhisõna *pain* võib üksinda tähendada ka valu.

Tõlkija on idioomi tõlkimisel kasutanud selle idiomaatilist vastet *vaeva nägema*, täpsemalt sõna *vaev*. Viimasele võib leida homonüümid, mis tähendavad *pingutust nõudev tegevus* ja *kannatusi valmistav või muidu ebameeldiv tunne* (EKSS). Sõnale *vaev* lisab mängulisust ka märkuses kasutatud sõna *kohutav*, mis koos moodustavad tähendused väga palju pingutust nõudev tegevus ja hirmus ebameeldiv tunne.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

9) • Igors do their best, but you'll **be on your feet** much quicker if you make life easier for him and, what's more, it's *your* feet you'll be on (lk 291).

• Igorid annavad oma parima, aga te **saate** palju kiiremini **jalule**, kui nende töö lihtsamaks teete, pealegi veel *oma* jalule (lk 225).

Sõnamänguks on kasutatud idioomi *be on one's feet*, mille moodustavate sõnade tõlked annavad eesti keeles kokku nii vormilt kui ka sisult sama idioomi nagu inglise keeleski – jalul olema. Kuna esineb selline haruldane üksühene vastavus, ei ole tõlkija pidanud palju vaeva nägema, et saavutada idioomi kahene avaldumine, sidudes seda teises lausepooles esineva idioomi põhisõnaga *jalad*.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

10) • Gods tend to be interested in **prophets**, not **profits**, haha (lk 387).

• Tavaliselt huvitavad jumalaid rohkem **prohvetid**, mitte **profiit**, ha-ha (lk 300).

Kõrvuti on kirjutatud paronüümid *prophets* ja *profits*. Sõnamänguliseks teeb selle kõrvutamise kõlalise ja kirja pildi sarnasuse kõrval ka valitud sõnade sisu, milleks on *jumalateener* ja *kasum*, kaks vastandlikku terminit, kui mõelda jumala peale.

Tõlkija on kasutanud eesti keeles inglise keelega samatüvelisi võõrsõnu, mis on samuti paronüümid, ja nii on sõnamäng igal tasandil säilinud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** horisontaalne sõnamäng; paronüümia / sõnamäng → sõnamäng / horisontaalne sõnamäng; paronüümia.

**11) • . . . because sending no messages would **send** quite **the wrong message**** (lk 389)

• . . . selle pärast, et kui me sõnumeid ei saadaks, **saadaksime** me sellega **vale sõnumi** (lk 301).

Idioomi *send a wrong message* võib tänu samas lauses selle põhisõna *message* kasutamisele iseseisvas tähenduses kaheti mõista. Idioom ise tähendab *kellelegi vale muljet jätma*. Sõna *message* selle tavatähenduses on *teade, sõnum*.

Eesti keeles saab moodustada põhisõna tõlkega samasuguse idioomi nagu inglise keeles, mida tõlkija on ka teinud. Niisiis jääb sõnamäng eesti keeles täpselt samasisuliseks nagu inglise keeles.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

**12) • . . . a figure in the shadow said, “**Pissed!**”**  
“I suspect you mean **Psst?**” said Moist. (lk 423)

• . . . hämaruses tegi inimkogu: „**Pissti!**”  
„Ma oletan, et te tahtsite öelda: „**Psst?**”” tähendas Niiske. (lk 329)

*Pissed* ja *psst* on homofoonid, millest ühe tähenduseks on purjus või vihane ning teine on kirjapilt sellele häälele, mida tehakse, kui tahetakse kedagi vaikima sundida. Viimast kasutatakse samas kirjapildis ka eesti keeles, aga sellele ei eksisteeri esimese homofooniga sarnaste tähendustega homofooni. Tõlkija ongi üritanud leida naljatlevat sõna, mis kõlaks teise homofooniga sarnaselt. Leitud on tõlge *pissti*, millega tekib kohe paralleel sõnaga

*pissima*, mistõttu on ka eesti keeles saavutatud naljakas efekt. Võib-olla on sõna lõpus olevad tähed *ti* isegi üleliigsed ning need oleks võinud ka välja jätta, mis oleks sõnamängu efekti isegi tugevmaks teinud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** horisontaalne sõnamäng; homofoonia / sõnamäng → sõnamäng / horisontaalne sõnamäng; homofoonia.

13) • “Surely you’re **going too far**, Mr Lipwig?”  
 “All the way to Genua, dear lady!” (lk 429)

• „Kas te ei **lähe** mitte **liiga kaugele**, härra Lipwig?”  
 „Genuvasse välja, kallid preili!” (lk 333)

Lugejale jäetakse mulje idioomi *goo too far* kahetimõistetavuses. Idioom märgib äärmuslikku käitumist, mis ei ole teistele vastuvõetav. Kuna Lipwig kasutab oma vastuses kohanime, võib aga idioomi võtta ka seda moodustavate sõnade eralditähenduses, nimelt kuhugi kaugele minema.

Eesti keeles leidub ingliskeelsele idioomile samuti idiomaatiline tõlge *üle piiri minema*, mis sobiks antud juhul väga hästi, kuna Genuva on teine riik. Tõlkija on otsustanud aga teise väljendi kasuks – liiga kaugele minema. Viimasega on sõnamängu olemus samuti säilitatud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

14) • . . . reaching into people’s ears and **changing their minds** (lk 429).

• . . . inimeste pähe sirutades ja **nende meeli muutes** (lk 333).

Kõrvuti on asetatud kaks idioomi ning sellise lähestikuse koosinemise tulemusel on saavutatud mõlema kahene avaldumine. Kuna idioomide nimisõnalised põhisõnad on



üksikult võttes seotud inimesega – kõrvad, mõistus, ning idioomid asuvad väga lähestikku, tekib lugejal kujutluspilt, et küünitataksegi inimeste kõrvadesse ja püütakse sealtkaudu nende mõistuses sobrada.

Lähtetekstiga samasuguse sõnamänguna on säilitatud teine idioom ehk *change somebody's mind* – kellegi otsust, arvamust muutma. Eestikeelne tõlge samuti idioomi kujul oleks *kellelegi meelt muutma* (Hanko ja Liiv 1998: 392). Seda on tõlkija ka kasutanud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

**15) • You're so sharp you'll cut yourself, Mr Lipwig! (lk 435)**

• Te olete nii **terane**, et lõikate endale veel sisse, härra Liwig! (lk 338)

Antud juhul on kasutatud ühte ka näites number 5 esinevat homonüümi, aga seda on kõrvutatud sõna *sharp* kolmanda homonüümiga. Üheks homonüümiks on samuti sõna tõlkega *terav*, aga teiseks homonüümiks on sõna tähendusega *kiire taibuga, nutikas*.

Tõlkija on kasutanud sõna *terane*, millel on sama tähendus ühe ingliskeelse homonüümiga – *nutikas*. *Terane* ei tähenda aga seda, et miski on terav, samas võib seda sõna võtta viimase paronüümina, mistõttu tuleb sõnamäng siiski esile.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; paronüümia.

#### **2.2.2.2. Lähtetekstiga võrreldes erineval põhimõttel tõlgitud sõnamäng**

Sõnamäng oli küll säilitatud, aga seda lähtetekstist erinevalt, kuuel juhul. Sõnamängu liigid, mille puhul tuli erinevat meetodit kasutada, jagunesid üsna võrdselt. Esile tõusis

vaid vertikaalne homonüümia kahe korraga. Ülejäänud nelja liiki esines kõiki ühel korral ning need liigid olid järgmised: ühendverbi kahene avaldumine, struktuuriline idioomiteisendus, horisontaalne homofoonია ja idioomi kahene avaldumine.

Vertikaalse homonüümia tõlkimiseks seal, kus just seda võtet ei olnud võimalik eesti keeles kasutada, oli tõlkija kasutanud horisontaalset sõnamängu ning paronüümiat või homofooniat. Ilmselt on vertikaalse homonüümia tõlkimiseks parem kasutada horisontaalset sõnamängu, sest see võimaldab ingliskeelsete homonüümide esinemisel, mida ei ole võimalik eesti keeles samasuguselt tõlkida, katta nende mõlemad tähendused, leides selleks teises keeles kaks häälduselt ja/või kirjapildilt sarnast sõna, mida võib kokkuvõttes samuti sõnamänguks nimetada.

Sõnamängu säilitamise ja erinevat stiili sõnamängu säilitamise alla sai loetud ka üks juhtum (näide 4), kus otseselt oli lähtekeelne sõnamäng kaotatud, aga vahetult selle lõppu oli lisatud uut tekstimaterjali, mis sisaldas sõnamängu ja kompenseeris eelnevates lausetes esinenud kadu, ning kokkuvõttes andis siiski edasi lähtekeelse sõnamängu samasuguse kahemõttelisuse. Seega oli antud juhul tegu tegelikult kahe tõlketehnika kombineerimisega: sõnamäng → mittesõnamäng ja Ø → sõnamäng.

#### 2.2.2.2.1. Näited

1) ● And if Moist von Lipwig couldn't **cream** a little somethi– a *big* something **off** the top, and the bottom, and maybe a little off the sides, then he didn't deserve to! (lk 118)

● Ja kui Niiske von Lipwig ei suuda ka endale selle pealt natuke **koort riibuda** – *palju* koort, ja mitte ainult pealt, vaid ka põhjast ja võib-olla isegi natuke külgede pealt –, siis pole ta seda lihtsalt ära teeninud! (lk 89)

Antud juhul on tekitatud ühendtegu sõna *cream off* kahene avaldumine. *Cream off* üks tähendus on midagi ära võtma, tavaliselt parimaid inimesi, asju või rahasummat, et ise kasu saada (OALD). Teine tähendus on midagi pinnalt eemaldama, näiteks koort piima

pealt ära võtma. Eelnevat konteksti arvesse võttes selgub, et räägitakse rahast ning seetõttu seostab lugeja ühendtegu sõna *cream off* eelkõige eespool kirjeldatud esimene tähendusega ehk et kui Lipwig ei suuda endale raha eemaldada, siis ta ei ole seda ära teeninud. Kui aga ühendtegu sõnale lisada sõnad *top*, *bottom*, *sides*, võib seda mõista ka teises tähenduses – midagi pealt, alt ja külgedelt eemaldama.

Eesti keeles eksisteerib ingliskeelse ühendverbiga samasugune kahetähenduslik väljend *koort riibuma*. Tõlkija on seda ka osavalt kasutanud, tekitades sihttekstis samasuguse sõnamängu nagu lähtetekstis.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** ühendverbi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

2) • . . . the **price was** something like **an arm or a leg or both** (lk 145).

• . . . **maksti** klakside eest **hingehinda** ja **võib-olla keha hinda veel otsa** (lk 110).

Selle sõnamängu puhul on vihjatud idioomile *cost/pay an arm and a leg* – „kellelegi kõvasti maksma minema” (Hanko ja Liiv 1998: 29). Kuigi idioomi struktuuri on väga palju muudetud, on see siiski äratuntav, kuna tegusõna *cost* on asendatud sellega kaudselt seotud nimisõnaga *price* ning esinevad idioomi põhisõnad *arm* ja *leg*. Sõnaga *both* on aga vihjatud idioomis esinevate sõnade *käsi* ja *jalg* kui kehaosade tähendusele. Seega tunnetab lugeja nii idioomi tähendust, et *maksis palju*, kui tähendust, et klaksidele pidi ohverdama oma käe/jala või mõlemad.

Tõlkija on idioomi asendanud eesti keeles sarnase väljendiga *hingehinda maksma* ehk kõrget hinda maksma. Väljendile ei ole aga vihjatud, vaid see on terves ulatuses välja kirjutatud, samas on see vastandatud sõnadega *keha hind*, millel puudub idiomaatiline tähendus ning mis muudab sõna *hingehind* tähenduse samuti selliselt tõlgendatavaks, et

hinge saab osta või müüa. Sõnamäng on niisiis säilitatud ning eesti lugejale omasemaks tehtud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** struktuuriline idioomiteisendus: vihjamine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

3) • “But this, sir, is all about **pie**.”

„Like in food?” said Moist . . .

“No, no, sir. **Pie** like in jommetry.”

“Oh, you mean **pi** the number you get when ...” Moist paused. (lk 189)

• „Aga siin, härra postiülem, on kõiges süüdi **pii**.”

„Pii, nagu kammidel on?” küsis Niiske . . .

„Ei-ei, härra postiülem. **Pii** nagu kiumeetrias.”

„Aa, sa mõtled seda numbrit, mis tuleb siis, kui...” Niiske vakatas. (lk 144)

Autor on kasutanud homofoone *pie* ja *pi*, millest esimese tähendus on pirukas ja teise tähendus on pii – irratsionaalarv geomeetrias. Esimene kõneleja on mõelnud teist tähendust, aga huvitaval kombel on Pratchett kirjutanud tema väljaõeldu nii, nagu Moist sellest aru sai ehk sõna *pie* tähenduses. Seda arvatavasti selleks, et demonstreerida esimese kõneleja madalat intelligentsust, näidates, et tema arvates ongi sõna *pi* kirjaviis *pie*. Lugejale on aga igatahes tegelasele näiv sõnamäng selgelt ära näidatud.

Tõlkija on otsustanud asendada homofoonid homonüümidega *pii*, millest ühe tähendus on samuti sama irratsionaalarv, nagu inglise keeleski on mõeldud. Teise tähendus on aga reas asetsevad samasugused peenikesed pulgad, nagu näiteks kammil (EKSS). Sõnamäng on nii säilitatud, aga võimalik kõneleja valearusaam sõnade kirjakujust on sellega ohverdatud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** horisontaalne sõnamäng; homofoonia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

4) • “I bang the stamp on the ink pad here, then bang it, sir, *bang* it on the letter.”

....  
 “Why does a postman have to stamp the letters, anyway?” said Moist. “Why don’t we just sell people a stamp?”

... “how about a **stamp** you can use only once?”

“You mean, like, not much ink?” said Groat. ....

“I mean ... if you stamped the stamper lots of times on paper, then cut out all the stampings ...” (lk 195-196)

• „Kõigepealt löön pitsati vastu tindipatja ja siis panen kõmaka, kõva kõmaka kirja peale.”

....  
 „Miks peab postiljon üldse kirju pitseerima?” küsis Niiske. „Me võiksime ju inimestele pitsatid müüa?”

... „mis siis, kui ... kui oleks selline **pitsat**, mida saaks kasutada ainult ühe korra?”

„Me paneks vähe tinti või?” uuris Penn. ....

„Ei mõtlen... kui lüüa pitsatiga palju kordi paberi peale ja siis kõik pitserid välja lõigata... **Sellisel pitserimärgil peaks olema omaette nimi. Hmm, „märk” on ilus lühike, aga juba olemas... võib-olla siis „mark”?**” (lk 148-149)

Kuigi läbi lõigu kordub sama homonüümiline sõnatüvi *stamp*, millele on mõnes kohas lisatud järelliited, ei saa neid otseselt sõnamänguks nimetada, kuna nendes sõnades ei esine sõnamängule iseloomulikke tähenduste konflikte. Küll saab aga sõnamänguna võtta sõna *stamp* lauseosas „*how about a stamp you can use only once*”. On vastandatud kahe homonüümi tähendusi *pitsat* ning *pitser* või *mark*, sest tegelase Groat järgnev täpsustus seostab sõna *stamp* tindiga, aga Lipwigi kirjeldusest tuleb välja, et ta on mõelnud seda sõna just margi tähenduses.

Tõlkija on sõnamänguga lauseosas esinevatest homonüümidest ainult ühe tähenduse esitanud – pitseri tegemiseks kasutatav ese. Et aga ingliskeelsete homonüümide kadu kompenseerida, on tõlkija lisanud näite lõppu eesti keeles kaks täiesti uut lauset, mängides sõnadega *märk* ja *mark*. Kuna ingliskeelses tekstis on põhimõtteliselt juttu margi sündimise loost, on tõlkija lisandused antud juhul isegi õigustatud, kuna need säilitavad olulise sõnamängulise muistendi.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng + Ø → sõnamäng = sõnamäng → sõnamäng / horisontaalne sõnamäng; homofoonid.

5) • Well, **dumb** is okay so long as they're not stupid (lk 200).

• Noh, **tummad** võivad nad olla, peaasi, et nad poleks **tumbad** (lk 152).

Kasutatud on homonüüme *dumb*, mis tähendavad eesti keeles nii tumma kui rumalat. Kuna eelnevast kontekstist selgub, et jutt käib tummaks olemisest, siis antud lause lõpus vastandusena väljatoodav tähendus *rumal* kutsub sõnas *dumb* esile korraga kaks tähendust.

Tõlkija on otsustanud sõnamänguks kasutada paronüüme *tumm* ja *tumba*. Seega võiks öelda, et sõnamäng on suudetud mingil määral säilitada, aga mitte nii teravalt, nagu see esineb lähtetekstis.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / horisontaalne sõnamäng; paronüümia.

6) • The Post Office is **going places** and you could be in the driving seat (lk 281).

• Ankh-Morporki Posti ootab ees **uhke sõit** ja teie võite olla kutsaripukis (lk 217).

Käesoleval juhul on tegu huvitava lahendusega, kus on kasutatud kahte idioomi ja saavutatud mõlema kahene avaldumine. Samuti sõnamänguna on eesti keelde tõlgitud esimene – *go places*, mis tähendab „karjääri tegema, kaugele jõudma; jõudsasti edasi minema” (Hanko ja Liiv 1998: 465). Idioomi on inglise keeles vastandatud seda moodustavate sõnade eraldiseisvate tähendustega ehk *konkreetselt mingisse kohta minema*.

Tõlkija valitud eestikeelsele väljendile *uhke sõit* saab samuti leida ülekantud tähenduse – vägevad ajad ootavad ees, aga ka kontekstis olulise tähenduse *kuhugi liikuma*.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / metafoori kahene avaldumine.

### **2.2.3. Sõnamäng → mittesõnamäng**

Tõlkija on sõnamängu säilitamisest loobunud kõigist leitud juhtudest 24 korral, mis on 52%. Tundub, et sõnamängu tõlkimisel tekitas tõlkijale kõige rohkem probleeme idioomi kahene avaldumine. See oli tõlgitud mittesõnamänguks raamatus esinenud kõigist 16 juhust üheksal. Vertikaalselt esinev homonüümia oli teine sõnamängu liik, mis raskusi valmistas ja seda ei oldud suudetud sõnamänguna tõlkida 17-st esinenud juhust samuti üheksal korral. Kahest kohast, kus Pratchett oli kasutanud vihjamist struktuurilise idioomiteisendusena, ja neljast kohast, kus esines ühendverbi kahene avaldumine, ei säilitatud mõlemat võtet ühel juhul.

Vertikaalselt esinevatest homonüümidest, mida ei tõlgitud sõnamänguks, oli igal pool valitud selle homonüümi tähendus, mis kõlas kontekstis loogiliselt, see tähendab lugeja oli jäetud ilma igasugusest kahetimõistetavusest. On ka pea võimatu leida erinevatesse keelkondadesse kuuluvate sõnade vahel homonüüme, mis kannaksid täpselt samu tähendusi, mis teises keeles.

#### **2.2.3.1. Näited**

##### **1) • Going Postal**

##### **• Postiteenistus**

Juba teose pealkirjas võib leida sõnamängu. Seda võtet kasutab Pratchett oma teoste puhul tihti (näiteks „Wyrd Sisters”, „Hogfather” jne). Kuigi esmapilgul võiks öelda, et tegu on

ainult idioomiga *go postal*, mis tähendab väga vihaseks saama, siis paigutades selle idioomi kogu teose konteksti, mis räägib postiteenuseid pakkuvast ärist, leiab siit semantilise kahetimõistetavuse.

Kuna tegu on idioomiga, tuleb selle sõnamängu liigitamisel pöörduda Veisbergi liigituse juurde. Tegemist on kahese avaldumisega. Sellest pealkirjast võib välja lugeda idioomi täpse tähenduse (raamatus on omajagu tegu tõsiselt vihaseks saamisega) ja kui panna see konteksti, leiab viite ka sõna *postal* sõnasõnalisele tähendusele, mis on omadussõna ja tähendab seotust postiteenuste pakkumisega.

Et eesti keeles puudub väljend, mis oleks seotud nii postiteenistuste pakkumise kui vihaseks saamisega, on tõlkija otsustanud valida nende kahe tähenduse hulgast ühe variandi ehk raamatu sisu väljendava tõlke ning seega on sõnamäng tõlgitud mittesõnamänguks. Inglise keeles tuleb esialgu pealkirja vaadates esile küll rohkem idioomi tähendus, aga arvestades raamatu sisu, on eestikeelse tõlke valik õigustatud, sest vihaseks saamisele vihjamine pealkirjas ei annaks edasi seda, mis on raamatus valitsevaks teemaks.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

2) ● In the gloom he could see a long, broken counter, with doors and **pigeon-holes** behind it.

Real **pigeon-holes**. Pigeons were *nesting in the pigeon-holes*. (lk 40)

● Hämaruses paistis pikk katkine teeninduslett, mille taga olid ukSED ja **dokumendikapid**.

**Dokumendikapid** olid nagu dokumendikapid ikka, kuid **nende sees** pesitsesid tuvid. (lk 28)

Mängitud on homonüümidega *pigeon-hole*, millest ühe tähenduseks võib olla lahter või täpsemini lahter viimastest koosnevas riiulis, mis on eest avatud ja mida kasutatakse kirjade, dokumentide jms hoidmiseks (OALD). Teise tähendusena võib mõista tuvipesasid.



Kuigi Pratchett vihjab, et tegemist oli selle teise mõistega, juhib tema vihje siiski tähelepanu sellele, et on tegemist on sõnamänguga. Selle üle, kas see on tahtlik või mitte, võib vaielda, näiteks oleks võinud Pratchett kirjeldada tuvipesade olemasolu mujal kui leti taga, kus posti hoitakse, või siis kasutada mõnda sünonüümi, näiteks *nest*, et kõrvaldada sõnamängu.

Tõlkija ei ole lähtetekstis esinevast võimalikust kahetimõistetavusest sihttekstis probleemi tekitanud. Tõlgitud on nii, nagu loogiliselt võttes peaks kirjeldus välja nägema. Seega, kuna eesti keeles ei leidu sobivaid homonüüme, millega tõlkida, on sõnamängust loobutud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

3) • Everyone had their levers. Often it was greed. Greed was a reliable old standby. Sometimes it was pride. That was Groat's lever. He desperately wanted promotion; you could see it in his eyes. Find the lever, and then it **was plain sailing**. (lk 73-74)

• Kõigil on oma hoovad, millega neid mõjutada. Tihtipeale on üheks selliseks hoovaks ahnus. Ahnus on vana usaldusväärne abimees. Vahel on hoovaks uhkus. Seda sai kasutada Penni juures. Penn tahtis meeleheitlikult edutamist, seda oli lausa silmist näha. Leia õige hoob, siis **läheb kõik libedalt**. (lk 54-55)

Nagu juba samasuguses stiilis tõlkimist käsitlevas peatükis välja toodi, on tegu kombineeritud sõnamänguga ning üheks kasutatud sõnamänguliigiks on semantiline idioomiteisendus, mis on saavutatud kahese avaldumise abil. Idioomiks on *be plain sailing*, mille üks tähendus on IEISi kohaselt „lihtne asi, tühiasi” ning teine „loksodroomi järgi purjetamine või sõitmine” (Hanko ja Liiv 1998: 525).

Ingliskeelsele idioomile samade tähendustega idioomi eesti keeles ei leidu ja on üsna raske leida ka sellist, millel oleks seos nii mingisuguse masina liikumisega kui ka lihtsust rõhutava tegevusega. Võiks ju kasutada väljendit *läheb nagu lepase reega*, aga

esiteks ei lähe see kokku sõnaga *hoob* ning teiseks seostub see väljend liiga tugevalt Eesti kontekstiga. Tõlkija on kasutanud fraasi *libedalt minema*, mis annabki edasi ingliskeelse idioomi ainult ühe tähenduse. Alternatiivina sobiks võib-olla paremini väljend *tuult purjedesse*, mida seostatakse edu soovimisega. Näiteks võiks tõlkida sõnamängu sisaldava lause järgmiselt: leia õige hoob, siis ei ole vaja tuult purjedesse soovidagi. Seda võiks lugeda samuti kahte moodi: 1. kui leiad õige kangi, siis ei ole vaja oodata, et tuul laeva edasi viiks; 2. kui leiad õige mõjuri, mis paneb kellegi tegutsema, siis ei pea edule/õnnele lootma, kõik läheb ise lihtsalt.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

4) ● . . . and a decent shed was **not to be sneezed at** in this city, even if it did whiff a bit (lk 78).

● . . . korralik kuur **ei olnud** siin linnas aga **mingi tühiasi**, isegi kui see natuke lehkas (lk 58).

Sõnamängu loomisel on kasutatud idioomi *not to be sneezed at*, millele IEIS on andnud definitsiooniks „mitte tähele panemata jätta, mitte käega lüüa” (Hanko ja Liiv 1998: 562). Seda idioomi on semantiliselt teisendatud, kasutades selleks kahest avaldumist. Kahese avaldumise tekitab lause teises pooles esinev sõna *whiff*, mis tähendab lõhna, eriti sellist, mida on ainult korraks tunda (OALD). Viimane toob esile ka idioomi sõnasõnalise lugemise – *kuuri peale ei aevastata*.

Tõlkija on idioomi eesti keelde tõlkinud, kasutades selle idiomaatilist tähendust. Kuna eesti keeles idiomaatilise tähenduse kirja pilt ei kollokeeru sõnaga *lehkama*, siis on sõnamäng antud lauses läinud kaduma.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

5) ● A stir among the semicircle of men said that **the shoe had been dropped**. It wasn't a welcome **shoe**, but it was a **shoe** they had been expecting and it had just **gone thud**. (lk 95)

● Poolkaares istuvate meeste seast läbi käiv sahin näitas, et nüüd **on jõutud põhiteemani**. See **teema** ei olnud teretulnud, kuid **seda** oli oodatud ja nüüd oli see **mürtsatusega kohale jõudnud**. (lk 71)

Käesoleval juhul on tegu kombineeritud sõnamänguga. Esimeses lauses on väljendis *the shoe had been dropped* tegu idioomi struktuurilise teisendusega, täpsemalt on vihjatud idioomile *wait for the other shoe to drop*, mis tähendab, et oodatakse vältimatu sündmuse toimumist. Antud kontekstis viitab *shoe* teemale, mille ülesvõtmist oodati ning mis vestluse käigus lõpuks välja öeldakse. Selle sõna muudab polüseemiliseks teise lause lõpus olev nimisõna *thud*, mis märgib heli, kui midagi rasket kukub, ehk siis mütsatust, vihjates nii sellele, et sõna *shoe* tähendab tegelikult ka jalanõud.

Tõlkimisel on rohkem keskendutud tähenduste edasiandmisele. Idioomiga mõeldud tähendus on lahti seletatud. Kui lähtetekstis on esemelisele asjale omistatud abstraktne tähendus, siis eesti keeles on abstraktsele mõistele *teema* omistatud vastupidiselt reaalselt eksisteeriva asja tähendus, see tähendab teemat on võrreldud külalisega, kes ei olnud teretulnud, aga keda oli oodatud. *Thud* on aga tõlgitud inglise keelest otse eesti keelde, tehes lause isegi natuke arusaamatuks. Sõnamängu oleks saanud paremini esile tuua, kui oleks kasutatud näiteks väljendit *välja ilmuma*. Viimast annaks seostada nii sellega, et teema tuli ilmsiks, kui sellega, et teema kui inimene ilmus välja.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** struktuuriline idioomiteisendus: vihjamine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

6) • Well, Mr Mutable, he was the first, decent chap, he fell down into the big hall from the fifth floor, smack, sir, *smack* on to the marble. Head first. It was a bit ... **splashy**, sir. (lk 106)

• Noh, härra Muutlik – tema oli esimene, korralik poiss –, tema kukkus suures saalis viiendalt korruselt alla ja *lartsatas*, härra postiülem, *lartsatas* vastu marmorpõrandat. Pea ees. Seal... **pritsis natuke laiali**. (lk 80)

Omadussõna *splashy* tähendus on ere ja väga kergesti märgatav (OALD). Kui aga võtta arvesse konteksti, võib leida vihje sama tüvega nimisõnale *splash*, mis tähendab plärtsatust, või tegusõnale, mille üks tähendus on näiteks pritsima. *Splashy* tähenduseks on ühelt poolt see, et kukkumisel kõlas plärtsatus või pritsis midagi laiali, näiteks verd. Teiseks tähenduseks on, et kukkumine äratas tähelepanu.

Eesti keeles on edasi antud *splashy* tegusõnaga *laiali pritsima*. Inglise keeles domineeriv omadussõnaline tähendus on läinud kaotsi. Sõna *natuke* kasutamine paneb siiski lugeja muhelema, sest viiendalt korruselt marmorpõrandale allakukkunud inimesest jäävad järele *natuke rohkem* kui pritsmed. Seega on lähteteksti autori eesmärk antud kohale tähelepanu juhtida täidetud, aga sõnamängu otseselt ei esine.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

7) • Now Tower 181 did maintenance on the fly or not at all, just like the others, but it was still, proverbially, a good tower **to man**.

**Mostly man**, anyway. Back down on the plains it was a standing joke that 181 was staffed by vampires and werewolves. (lk 129)

• Nüüd hooldati torni number 181 töö käigus või üldse mitte, nagu ka kõiki teisi torne, kuid ikkagi oli kõigile teada, et see oli **liinimeestele hea torn**.

Vähemalt **enamasti meestele**. Tasandikul heideti nalja, et 181-s töötavad vampiirid ja libahundid . . . (lk 97)

Sõnamäng on tekitatud homonüümidega *man*. Tegusõna *man* tähendab kuskil töötama, mingit kohta või masinat juhtima; mehitama (OALD). Teises lõigus on seda sama sõna kasutatud selle nimisõnalises tähenduses *mees*.

Kuna inglise keeles on paljude tegusõnade infinitiiv samasuguse kirjakuju nagu nimisõnade ainsus, aga eesti keeles on need erineva lõpuga, ei saa samadel alustel homonüümilist sõnamängu moodustada. Tõlkija on aga teadnud, et eesti keeles on sõnal *mees* ka tähendusvarjund, mis tähendab lihtsalt inimest või tegelast ja seda ilma kindlat sugu omamata (EKSS). Nii saab lausele tänu tõlkija valitud sõnale *liinimehed* anda tähenduse, et tornis 181 oli inimestel, kes tegelesid liinitööga hea töötada, aga sellest liitsõnast saab ka lahutada sõna *mehed* ja kasutada viimast samamoodi nagu lähtetekstiski. Kahjuks jääb kirjeldatud sõnamäng eesti keeles tabamata, kuna sõna *mees* vihjab liiga tugevalt meessoole, mida selle sõnaga seostatakse. Nii kaob ikkagi kokkuvõttes antud näitest sõnamäng.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** horisontaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

8) ● . . . he delivered **a letter**. Had **the letter**, saw the address, delivered it just like that! . . . . And he got them **metal letters** put back! **Letters again**, see? That's a sign, sure enough. . . . And he did show us a sign, right? Okay, it was over a posh haircut shop for ladies, but it was a sign, you can't argue that. (lk 135)

● . . . viis ta **ühe kirja** kohale. Ta võttis **kirja**, nägi aadressi, viis selle kohale – ja valmis! . . . . *Pealegi* laskis ta need **metallist tähed** tagasi panna! **Jälle tähed, nagu kirjade seegi**, saate aru? See on küll märk, see on ju selge. . . . Ja ta ju näitas meile tunnismärki! Hea küll, see oli lihtsalt mingi silt peenikese juuksurisalongi ukse kohal, aga ikkagi oli see märk, sellele ei saa vastu vaielda. (lk 102)

Inglise keeles on sõnamängus kasutatud homonüüme *letter*. Homonüümid esinevad tähendustes: 1. paberile kirjutatud või trükitud sõnum ja tavaliselt ümbrikusse pandud ning

kellelegi saadetud; 2. kirjutatud või trükitud tähis, mis kujutab kõnes kasutatavat heli (OALD).

Ingliskeelse näite alguses annab kontekst mõista, et on kasutatud sõna *letter* esimest tähendust ehk kiri, mida postiga saadetakse. Seda on kõrvutatud tähendusega (kirja)täht. Sellele kahetimõistetavusele on juhitud ka tähelepanu lausega: „*Letters again, see?*”

Homonüümidele *letter* ei leidu eesti keeles samade tähendustega homonüüme. Seega on tõlkija tähendused tõlkinud selliselt, nagu need on mõeldud. Homonüümide kasutamisele tähelepanu juhtivas lause „*Letters again, see?*” tõlkes on kasutatud samuti ühte tähendust, aga lausele on lisatud väike selgitus: „tähed, nagu kirjade seeski”, mis ütleb lugejale, et kaks mainitud asja on omavahel seotud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

9) • The lanterns winked out ... and by the darkness they now shed Moist von Lipwig saw the **writing on the wall** or, at least, **hanging in the air just in front of it** (lk 178).

• Laternad kustusid... ja pimeduses, mida nad nüüd heitsid, nägi Niiske von Lipwig **ettekuulutust**, mis **ei ilmunud küll seina peale, kuid kirjutati õhku tema ees** (lk 135).

Sõnamängus on kasutatud idioomi *writing on the wall*, mis tähendab halba ennet või ettehoiatust (IEIS). Idioomi kahene avaldumine on saavutatud sellele järgnevate sõnadega *or hanging in the air in front of it*, tänu millele võib idioomi lugeda ka nii, et seinal oli mingisugune kiri. Tegelikult ilmuski seina ette õhku kiri, mis tundus Lipwigile halvaendelisena.

Tõlkija on otsustanud sõnamängust loobuda ja andnud edasi idioomi täpse tõlke. Antud juhul on sõnamängu säilitamine ka päris keeruline, kuna idioom on seotud konkreetse situatsiooniga tekstis, see tähendab selle sõnasõnaline lugemine on kaasatud

situatsiooni kirjeldamisse. Nii peaks eesti keeles leidma mõne väljendi, mis ühendaks tähendusi *halb enne* ja *kiri seinal*, mis on aga võimatu.

Tõlkes jääb segaseks, miks on vastandatud ettekuulutuse ilmumist seinal õhku kirjutamisega, kui seinale ilmumisest ei ole varem juttu olnud. Kuigi inglise keeles on tegu piiblipõhise idioomiga, kus ettekuulutus ilmus seinale, ei seostu eesti keeles ettekuulutus iseenesest ilmtingimata sellega. Kuna sõnamängu kaotamine on olnud paratamatu, oleks võinud seina käsitleva osa üldse välja jätta.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**10) •** This thing, sir, did indeed begin life as an **organ**, but it ended up as a **machine** for sorting letters (lk 188).

• See kaadervärk alustas oma elu tõepoolest **orelina**, härra postiülem, kuid lõpuks sai sellest **kirjasorteerimismasin** (lk 143).

Tegu on homonüümide *organ* erinevate tähenduste väljatoomisega – *organ* ja *orel*. Jutt on asjast, mis alguses oli orel, aga muudeti siis (kirjasorteerimis)masinaks. Kahemõttelisus on saavutatud tänu sellele, et lauset on alustatud mittemidagiütleva sõnaga *asi*. Kuna seda, et tegu on masinaga, on alles lause lõpus rõhutatud, jääb lugejale mulje, et tegu võis olla ka elusolendi elundiga.

Tõlkes on läinud homonüümia kaduma ja ingliskeelne *organ* on tõlgitud lihtsalt oreliks. Lause tundub lugejale igati loogiline ning seega on sõnamäng kaotatud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**11) •** Moist tried not to get angry. He was **sore** enough as it was (lk 254).

- Niiske üritas mitte vihaseks saada. Tal oli juba niigi **valus** (lk 196).

Sõnamäng avaldub homonüümide *sore* abil. Erinevateks tähendusteks võivad olla, et kellelgi on valus või ollakse ärritunud. Homonüümia tuleb esile tänu eelmises lauses kasutatud sõnale *angry*, mis tähendab antud kontekstis *vihane* või *ärritunud*. Sõna *sore* tähendustes domineerib tänu eelnevale kontekstile definitsioon *valus* (Niiske oli pikka maad ratsutanud). Konflikt on saavutatud just tänu eelmises lauses kasutatud sõnale *angry*, mis toob välja ka erinevad homonüümid järgmises lauses.

Tõlkija on otsustanud lause loogilisust järgida ja on homonüümidest valinud ainult ühe, kontekstiga kokku sobiva, ning edastanud selle tõlke. Sõnamängu seega ei esine.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

## 12) • “Are you decent, Mr Postmaster?”

“**Thoroughly decent, but not dressed,**” said Moist. (lk 255)

- „**Kas võib tulla, härra postiülem?**”

„**Võib küll, aga ma pole riides,**” vastas Niiske. (lk 196)

Inglise keeles on kõrvutatud homonüüme *decent*. Nendest ühe tähendus on *piisavalt riides olema, et keegi võiks sind näha* ning teise tähenduseks on *aus ja õiglane* (OALD). Esimene kõneleja on mõelnud esimest tähendust. Niiske on selle aga naljaks teinud, tuues vastandamise kaudu välja ka teise tähenduse.

Tõlkija on sõnamängu täiesti kaotanud, tõlkides Niiske vastuse selliselt, nagu esimene kõneleja seda ootas. Mis tõlke juures veel tähelepanu äratav, on see, et inglise keeles Niiske iseenesest ei luba siseneda (see tähendab on korralik inimene, aga mitte riides, et võiks kellegagi kohtuda), eesti keeles on aga lubatud külalisel siseneda, olgugi, et ei olda riides.



**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** horisontaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**13) • The Post Office is going places and you could be in the driving seat** (lk 281).

• Ankh-Morporki Posti ootab ees uhke sõit ja teie **võite olla kutsaripukis** (lk 217).

Kasutatud on kahte idioomi ning tänu esimesele (*go places*) avaldub lause lõpus olev teine idioom *be in the driving seat* – mingit olukorda kontrolliv isik olema (OALD). Kuna vestlus toimub postitölääriga tegelevate isikutega ja posti laialivedamisest erinevatesse kohtadesse, seostub tänu kontekstile idioom ka seda moodustavate sõnade eraldiesinevate tähendustega – *juhiistmel olema*.

Tõlkija valitud sõna *kutsaripukis* aitab küll kaasa väljendi *uhke sõit* kahemõttelisusele, aga iseseisvalt see sõnamängu ei tekita. Paremini oleksid selle asemel sobinud näiteks sõnad *juhi kohal olema*. See seostub samuti juhiistmel olemise ja kontrollivaks isikuks olemisega.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**14) • Get a grip.** Not on the knife! (lk 304)

• **Võtke ennast kokku.** Nuga pole lahendus! (lk 235)

Idioomi *get a grip* – ennast kokku võtma, võib lugeda ka selle sõnasõnalises tähenduses *millestki haarama* tänu järgmisele lausele, kus on öeldud, et mitte noast ei ole vaja haarata.

Tõlkija on otsustanud kasutada idioomi täpset tõlget, mida ei saa eesti keeles otseselt noaga seostada ning seega on sõnamäng läinud kaduma. Väga hästi oleks saanud sõnamängu aga ka säilitada, ühendades tõlkides kaks lauset järgmiselt: ärge haarake peast ega noast. Ära on tuntav eestikeelne idioom *peast haarama*, mis tähendab ahastusse

langema, aga millele saab eituse kaudu anda samuti tähenduse ennast kokku võtma. Viimases esineva tegusõna *haarama* saab ühendada sõnaga *nuga* ning annab seega idioomile ka teise tähenduse – füüsiliselt peast kinni võtma, haarama.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**15)** [Lipwig võitles tegelasega, kelle nimi oli Gryle ja viskas ta lõpuks kirjade sorteerimismasina vahele, misjärel Gryle suri.]

- That's what *I* call **sorted**! (lk 322)
- See sai küll korralikult **sorteeritud**! (lk 249)

Sõna *sorted* saab tänu eelnevale kirjeldusele käsitleda kahe homonüümia, mille tähendused oleksid *lahendatud* ja *sorteeritud*. Tõlkija on kasutanud tähendust *sorteeritud*, mis katab küll teise tähenduse, aga esimene jääb välja. Kuigi mingil määral saab sõna *sorteeritud* tähendust seostada sellega, et midagi on lahendatud, ei ole see nii ilmne kui lähtetekstis, võiks isegi öelda, et see võrreldavus on peaaegu olematu.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**16)** • “A large troll watchman walked in and grabbed me by the arm.”

....  
 “I’m very **attached to my arm**,” said Moist. “I thought I’d better follow it.” (lk 342)

- „Üks suur trollist vahtkondlane tuli ja vedas mu kättpidi kaasa.”

....  
 „Ma olen **oma käesse** väga **kiindunud**,” vastas Niiske. „Ma pidasin paremaks minna sinna, kus temagi.” (lk 265)

Käesolevas näites on keskpunktis sõna *attached*, mille homonüümideks võivad olla sõnad tähendustega *millesegi kiindunud* ja *millegi külge kinnitatud*. Just viimaseid ongi käesoleval juhul kõrvutatud.

Tõlkija kasutatud sõna *kiindunud* võib küll tähendada *millesegi kinnitunud*, aga seda kasutatakse väga harva (EKSS). Domineerib ikkagi tähendus, et Niiskele oli ta käsi väga armas.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**17) • “Slant always comes out smelling of roses!”**

“That’s at least more fragrant than his usual formaldehyde,” said Gilt. (lk 369)

• “Slant tuleb alati kõigest välja puhtalt nagu lilleke!”

“Siis on vähemalt lõhn parem kui tema tavaline formaldehüüdi hais,” märkis Kullatis. (lk 279)

Idioom, mida käesolevas sõnamängus on kasutatud, on *come out of something smelling of roses*, mis tähendab, et vaatamata sellele, et ollakse teinud midagi, mis võib teistele inimestele halva mulje jätta, säilitatakse siiski oma hea maine (OALD). Selle kahene avaldumine tuleb esile tänu järgmises lauses kasutatavale sõnale *fragrant*, mis viitab idioomi põhisõna *smell* iseseisvale tähendusele *lõhnama*.

Tõlkija on ingliskeelse idioomi asendanud eestikeelse samatähendusliku idioomiga *puhtalt välja tulema*, mida ei saa seostada lõhnamisega. Idioomile on aga lisatud võrdlus *nagu lilleke*, et ka eesti keeles oleks võimalik kasutada lõhnade võrdlemist. Nii on sihtkeeles suudetud taasluua lähteteksti sõnamängus mõeldud tähendused, aga sõnamäng on otseselt kaotatud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**18) •** Another **bastard** phrase that'd sell itself to any weasel in a tight corner (lk 373).

• Järjekordne **sohilapsest** sõna, mis müüb ennast igale nurkaaetud närukaelale (lk 289).

Väljendis *bastard phrase* on kasutatud nimisõna *bastard* erinevaid homonüüme. Sõna *bastard* kasutatakse millegi kirjeldamiseks, mis valmistab raskusi. Kuna see sõna esineb koos sõnaga *fraas* saab kokku anda neile tähenduse *raske fraas või väljend*. Samas on antud näitele eelnevas tekstis võrreldud sõnu kui grammatilisi üksusi lõbunaistega ning ka antud lause lõpus on seda võrdlust jätkatud, nii saab sõnale *bastard* anda ka selle homonüümi tähenduse – *sohilaps*, keda võib seostada vaeste, enda keha müüvate isikutega.

Tõlkija on eesti keeles edasi andnud vaid sõnade kui keele väikseimate üksuste võrdleva tähenduse sohilastega, muutes sõnamängu lihtsalt kujundlikuks väljendiks.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**19) •** What was **magic**, after all, but something that happened at the snap of a finger? Where was the **magic** in that? (lk 398-399)

• Mis see **võlumine** siis ikka muud on, lihtsalt midagi, mida tehakse ühe sõrmenipsuga? Mis **võlukunsti** selles on? (lk 309)

Sõnal *magic* võib leida kaks erinevat tähendust. Esiteks võib see tähendada üleloomulikke jõude, mille toimel tundub, et võimatud asjad hakkavad toimuma. Teise tähendusena on see kellelgi/millelgi esinev eriline omadus või võime, mis näib liiga imeline, et olla tõsi (OALD). Neid kahte tähendust ongi käesolevas katkendis kasutatud.

Eesti keeles on sõna *magic* üheks tähenduseks *võlukunst*, *maagia*. Teiseks tõlkeks võiks olla *lummus*, *võlu*. Tõlkija on otsustanud sõnamängu edasiandmisel kasutada sõnu

*võlumine* ja *võlukunst*. Viimane seostub eesti keeles väljendiga *mis kunsti selles on*, mis tähendab, et midagi on väga kerge teha. Kuigi viimane tähendus on kaudselt olemas, ei tule see siiski piisavalt esile ja lugeja seostab sõna *võlukunst* ikkagi võlumisega.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** horisontaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

- 20) • “So now you’re, what was it again ... crackers?” Moist said.  
 “That’s right,” said Mad Al. “Because we can crack the system.”  
 “That sounds a bit over-dramatic when you’re just doing it with lamps, doesn’t it”  
 “Yes, but “**flashers**” was already taken,” said Sane Alex. (lk 403)
- „Nii et nüüd te olete siis, kuidas te ütlesitegi... käkkerid?” küsis Niiske.  
 „Täpselt,” ütles Hull Al. „Sest me keerame süsteemile kääki.”  
 „See tundub natuke liiga karm väljend, kui te tegelikult vilgutate lihtsalt lampe.”  
 „Jah, aga „**vilgutajad**” ei kõla nii uhkelt,” lausus Normaalne Alex. (lk 313)

Humoorikalt mõjub inglise keeles sõna *flashers*, kelleks on käesoleval juhul tahetud kutsuda inimesi, kes lampidega vilgutavad, et teateid edasi saata. Tegelane on aga vihjanud sellele, et antud sõna on juba kasutusel ning lugeja seostab seda seejärel automaatselt inimestega, kes ennast avalikus kohas alasti näitavad ehk liputajatega. Nii on saavutatud humoorikas homonüümne sõna.

Tõlkija on keskendunud sisu mõistmise edasiandmisele ning kirjeldanud võimalikku uut mõistet *vilgutajad*. Selleks, et seda oleks veel parem mõista, on tõlkija eelviimasesse lausesse lisanud samuti sõna *vilgutama*. Sõnamäng on võimalikult täpse lähteteksti mõtte edastamise kasuks ohverdatud. Antud juhul oleks mõne uue homonüümi sissetoomine võib-olla tõepoolest liiga suuri muutusi ümbritsevas kontekstis nõudnud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**21) •** There was bound to be someone in the city who'd wake up in the **wee small hours** for a **wee** . . . (lk 408-409).

• Kindlasti leidub linnas keegi, kes ärkab **keset ööd**, käib **pissil** . . . (lk 317).

Sõnamängu tekitamiseks on kasutatud homonüüme, milleks on idioomis *the wee small hours* omadussõnana esinev sõna *wee*, mis tähendab *vähe*, ning eraldi nimisõna kujul esinev *wee*, mille tähendus on *piss*.

Tõlkija on jätnud välja idioomi, mis tähendab *varajastel hommikutundidel* ning selle tõlkinud hoopis lihtsalt *keset ööd*. Kuna ka otsese tõlkega ei saaks hästi eesti keeles sõnamängu taasluua, kõlab *keset ööd* loomulikumalt. Tõlkija ei ole suutnud head homonüümi leida ja nii on sõnamäng kaotatud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** horisontaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**22) •** . . . **reaching into people's ears** and changing their minds (lk 429).

• . . . **inimeste pähe sirutades** ja nende meeli muutes (lk 333).

Kõrvuti on kaks idioomi, mis mõlemad esinevad kahese avaldumisena. Sõnamänguna ei ole tõlgitud neist esimest ehk *reach somebody's ears* – midagi kuulma, mida teised juba teavad. Eesti keeles saaks selle tõlkida idioomina „kellegi kõrvu ulatuma” (Hanko ja Liiv 1998: 185).

Tõlkija on aga oletatavasti esimest idioomi püüdnud tõlkides teisega paremini seostatavaks teha – sõna *kõrvad* on asendatud sõnaga *pea*, mis peaks paremini kokku käima idioomi *meelt muutma* tähendustega. Sõnamängu see tõlgitud lauseosa aga ei tekita. Väga hästi oleks sobinud eespool pakutud idioom *kellegi kõrvu ulatuma*, mis oleks kahese avaldumise säilitanud.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**23)** [Adrian rippus õhus purjeriide küljes.]

- “What are you doing?”  
“Just, you know ... **hanging around**?” (lk 441)
- „Mida sa teed?”  
„Lihtsalt, noh... **ripun siin vaikselt**.” (lk 343)

Tänu kontekstile on ühendtegasõna *hang around* saanud hoopis uue tähenduse. Kui muidu tähendab ühendtegasõna mingi koha juures ootama või olema, mitte midagi olulist tegema (OALD), siis kuna Adrian rippus purjeriide küljes, saab seda lahutada ka eraldi sõnadeks *hang* ja *around*. Esimese sõna tõlkeks oleks *rippuma* ning teise tõlkeks *läheduses*.

Eesti keelde tõlkimisel ongi ühendverb üksikuteks sõnadeks lahutatud ja vastavalt nende tähendustele tõlgitud. Sõnamängu enam tõlkes ei esine. Sõnamängu oleks saanud säilitada, kasutades sõna *tolknema*. Sellele sõnale võib leida kaks homonüümi, millest üks tähendab *rippuma* ja teine kõnekeelselt *tegevusetult vahtima* (EKSS).

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** ühendverbi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

#### 2.2.4. Sõnamäng → Ø

Ühel juhul on tõlkes lähteteksti osa, mis sisaldab sõnamängu, välja jäetud. Sõnamäng on inglise keeles moodustatud, kasutades vertikaalset sõnamängu ja homonüümiat. Tõlkija oleks võinud antud juhul kasutada kasvõi ühe homonüümi tõlget, aga millegipärast ei oldud ka seda tehtud. Võib-olla on põhjus selles, et tõlkija ei osanud antud kohas võimalikku sõnamängu näha.

### 2.2.4.1. Näited

1) ● . . . if their infamous werewolf officer couldn't sniff out a **bloody** murderer, then maybe they wouldn't find Moist, when the time came (lk 238).

● . . . kui nende kurikuulus libahundist politseinik ei suuda mõrvarit välja nuuskida, ei leia nad võib-olla ka Niisket, kui aeg tuleb (lk 183).

Sõnamänguks on kasutatud omadussõna *bloody*, mis slängis tähendab *kuradima* või *neetud*, aga millel on ka tähendus *verine*, mis sobib samuti antud konteksti, kuna libahundid võivadki kedagi leida verelõhna järgi.

Tõlkija on sõna *bloody* võimalikud vasted aga välja jätanud. Väljajätmise asemel oleks võinud lisada siiski tõlke *neetud*, mida saab samuti sõnamänguna võtta. Seda võib tõlgendada kirumissõnana, aga ka nii, et mõrvar on hukka mõistetud, näiteks üleloomulike jõudude viha esile manades (EKSS). Kuna mõrvarit otsib libahundist politseinik ja libahunti võib pidada üleloomulikuks olendiks, sobiks viimane tähendus väga hästi. Antud tähenduste konflikt ei tule võib-olla kõige paremini esile, aga tähelepanelikumale lugejale ei jääks see kindlasti märkamata.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → Ø.

### 2.2.5. Kombineeritud sõnamängu tõlkimine

Niinimetatud kombineeritud sõnamängu esines viiel juhul. Neljal korral oli tegu autoripoolse huvitava võttega, kus sõnamäng sõltus oma avaldumises teisest lähedalasuvast sõnamängust (näited 1, 3, 4 ja 5). Ühel juhul aga esinesid kaks sõnamängu liiki ühes väljendis (näide 2).



Sõltuvate sõnamängude puhul olid ühel korral kõrvuti vertikaalselt avalduvad homonüümid ja idioomi kahene avaldumine, ühel juhul kaks vertikaalselt avalduvat homonüümi ning kahel korral olid kõrvuti kaks idioomide kahest avaldumist. Tõlkija oli kõigil neil juhtudel ühe sõnamängu samal kujul säilitanud, aga teise kaotanud. Nagu pakutud parandustest näha, oleks siiski olnud võimalik mitmel juhul mõlemat sõnamängu säilitada ning seejuures oleks säilinud ka sõltuvus.

Selle üksiku juhtumi puhul, kus kaks sõnamängu esinesid ühes lauseosas, oli Pratchett vihjamist kasutades idioomi struktuuriliselt muutnud ning tänu kontekstile muutus vihjatud idioom ka kaheselt avalduvaks. Tõlkija oli mõlemad sõnamängud kaotanud. Kuna antud juhul toimivad lähteteksti sõnamängud mitmel tasandil korraga, on kõiki samu tasandeid rahuldava sõnamängulise tõlkevaste leidmine teises keeles, mis ei ole lähtekeelele tihedas suguluses, ka keeruline.

Järgnevaid näiteid on juba eespool analüüsitud ning seetõttu on ülevaate saamiseks välja toodud vaid lähtekeelne sõnamäng ja eestikeelne tõlge ning liikide ja tõlketehnikate kirjeldus. Analüüsid võib leida kasutatud tõlketehnikate peatükkide alt.

### 2.2.5.1. Näited

1) • Everyone had their levers. Often it was greed. Greed was a reliable old standby. Sometimes it was pride. That was Groat's lever. He desperately wanted promotion; you could see it in his eyes. Find the **lever**, and then it **was plain sailing**. (lk 73-74)

• Kõigil on oma hoovad, millega neid mõjutada. Tihtipeale on üheks selliseks hoovaks ahnus. Ahnus on vana usaldusväärne abimees. Vahel on hoovaks uhkus. Seda sai kasutada Penni juures. Penn tahtis meeleheitlikult edutamist, seda oli lausa silmist näha. Leia õige **hoob**, siis **läheb kõik libedalt**. (lk 54-55)

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

2) ● A stir among the semicircle of men said that **the shoe had been dropped**. It wasn't a welcome **shoe**, but it was a **shoe** they had been expecting and it had just **gone thud**. (lk 95)

● Poolkaares istuvate meeste seast läbi käiv sahin näitas, et nüüd **on jõutud põhiteemani**. See **teema** ei olnud teretulnud, kuid **seda** oli oodatud ja nüüd oli see **mürtsatusega kohale jõudnud**. (lk 71)

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** struktuuriline idioomiteisendus: vihjamine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

3) ● . . . he delivered **a letter**. Had **the letter**, saw the address, delivered it just like that! . . . . *And* he got them **metal letters** put back! **Letters again**, see? **That's a sign**, sure enough. . . . . And he did **show us a sign**, right? Okay, it was over a posh haircut shop for ladies, but **it was a sign**, you can't argue that. (lk 135)

● . . . viis ta **ühe kirja** kohale. Ta võttis **kirja**, nägi aadressi, viis selle kohale – ja valmis! . . . . *Pealegi* laskis ta need **metallist tähed** tagasi panna! **Jälle tähed, nagu kirjade seeski**, saate aru? See on küll märk, see on ju selge. . . . . Ja ta ju **näitas meile tunnismärki**! Hea küll, see oli lihtsalt mingi silt peenikese juuksurisalongi ukse kohal, aga **ikkagi oli see märk**, sellele ei saa vastu vaielda. (lk 102)

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → mittesõnamäng.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** vertikaalne sõnamäng; homonüümia / sõnamäng → sõnamäng / vertikaalne sõnamäng; homonüümia.

4) ● The Post Office is **going places** and you could **be in the driving seat** (lk 281).

● Ankh-Morporki Posti ootab ees **uhke sõit** ja teie **võite olla kutsaripukis** (lk 217).

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

5) • . . . reaching into people's ears and changing their minds (lk 429).

• . . . inimeste pähe sirutades ja nende meeli muutes (lk 333).

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → mittesõnamäng.

**LT sõnamängu liik / tõlketehnika / ST sõnamängu liik:** idioomi kahene avaldumine / sõnamäng → sõnamäng / idioomi kahene avaldumine.

### 2.3. Järeldused

Uurimuse tulemustest selgub, et käesoleva töö hüpotees, et tõlkija on enamikus kohtades sõnamängu säilitanud, ei pea paika. Sellest tulenevalt võib öelda, et tõlkijal ei ole kõige paremini õnnestunud Pratchettile omast stiili eesti lugejatele edastada. Ka teine püstitatud hüpotees, et tõlkija on säilitatud sõnamängu pidanud võib-olla muutma, ei pea paika. Seda esiteks seetõttu, et sõnamängu ei oldud enamikul juhtudel sõnamänguks tõlgitud, ning teiseks seetõttu, et nendest juhtudest, kus sõnamäng oli säilitatud, oli üle pooltel kordadel sõnamäng tõlgitud samasuguseks sõnamänguks nagu inglise keeles. See näitab asjaolu, et sõnamängu on võimalik eesti keeles samasuguselt nagu inglise keeles moodustada.

Nendes kohtades, kus sõnamäng tundus tõlkimiseks liiga keerulisena, oli tõlkija keskendunud rohkem teksti loogilisusele ja jätnud kõrvale mängulisuse faktori ehk et kahe

tähenduse esinemisel oli tõlkija valinud selle, mida võiks kirjeldatud olukordades tavaliselt oodata, mitte selle tähenduse, mis tunduks mitteloomulik ja seega tihti koomiline. Selline tõlkija valik viitab sellele, et olulisemaks on peetud teksti sisu kui stiili.

Analüüsist selgus, et väga palju olenes sõnamängu õnnestunud säilitamine kontekstist ja sellest, kui tihedalt oli sõnamäng sellega seotud. Tõlkijal tuli sõnamängu tähendused enda jaoks antud kontekstis lahti mõtestada ja siis jälle sobivas kitsamas vormis taasluua. Kui taheti sõnamängu säilitada samal kujul nagu lähtekeeles, kaasnes sellega mõnel juhul ka sihtkeelse teksti mõningane kohandamine leitud vastele sobivaks.

Konteksti olulisusele sõnamängu tõlkimisel viitab ka asjaolu, et juhtudel, kus sõnamäng oli säilitatud ja kus mitte, oli sõnamängu liikide järjestus sageduselt esimese kahe liigi hulgas täpselt vastupidine. Homonüümiat oli raskem sõnamänguna tõlkida, kuna tähendused sisaldasid kontekstiga piiratud sõnades, mis tihti esinesid veel vertikaalselt, ning millele oli seetõttu eesti keeles täpselt samade tähendustega ja samas kontekstis paiknevaid vasteid väga keeruline leida. See, et kahese avaldumise tõlkimine õnnestus paremini, võib tuleneda sellest, et sageli oli kahese avaldumise tekitamiseks kasutatud idioome, mis löid mingil määral endale ise konteksti, ning kui idioomile leidis teises keeles sama idiomatiline vaste, oli selle asendamisega kontekst juba määratud.

Sellest, et sõnamängu säilitamine ja mittesäilitamine tõlkes jagunes peaaegu võrdselt, ei saa järeldada, et sõnamängu tõlkimine inglise keeles esinenud liikide puhul eesti keelde oleks võimalik ainult pooltel juhtudel. Käesoleva magistritöö autor leidis mitmes kohas, kus tõlkija oli sõnamängu tõlkinud mittesõnamänguks, variandi, mis oleks sõnamängu säilitanud. Seega on sõnamängu tõlkimise puhul olulised ka tõlkija oskused, teadmised ja muud mõjutavad isiklikud omadused. Kindlasti esineb ka tõlkijast olenematuid väliseid mõjutegureid, millest esilekerkivaim on võib-olla ajaline piiratus.

## KOKKUVÕTE

Käesoleva töö eesmärk oli analüüsida sõnamängu Terry Pratchetti romaanis „*Going Postal*” ja selle eestikeelses tõlkes „Postiteenistus”. Magistriöö autorile ei ole teada laialdaselt publitseeritud uurimusi, mis käsitleksid sõnamängu tõlkimist inglise keelest eesti keelde.

Magistritöös on sõnamäng defineeritud kui tahtlikult vastandatud samakujulised, aga erinevate tähendustega või mitmetähenduslikud sõnad või ka teadmiste ja kogemuste valdkonnad. Sõnamängu liigitustes näib laialdaselt kasutusel olevat Dirk Delabastita pakutud klassifikatsioonid, seetõttu on ka selle töö analüüsis lähtutud peamiselt tema seisukohtadest, mida erinevad autorid on hiljem täpsustanud. Sõnamängu liigitamisel on toetutud veel Andrejs Veisbergsi poolt väljapakutud idioomiteisendustele kui sõnamänguliigile. Kalambuuride tõlkimise analüüsimisel on samuti kasutatud Delabastita pakutud võtteid.

Analüüsi alguses püstitatud hüpoteesid, et tõlkija on enamikes kohtades sõnamängu säilitanud ning et tõlkija on säilitatud sõnamängu pidanud võib-olla muutma, ei leidnud kinnitust. Taasloodud sõnamängust üle pooltel juhtudel oli selle tõlkimiseks kasutatud lähteteksti autoriga samu meetodeid.

Juhtudel, kus sõnamäng oli kaotatud, keskendus tõlkija teksti sisule ning tõlge andis sõnamängulisuse asemel edasi konventsionaalse tähenduse.

Leksikaalsetest üksustest, mida Terry Pratchett oli sõnamängu loomiseks kasutanud, osutusid tõlkijale kõige keerulisemaks homonüümid. Raskusi valmistaski ilmselt see, et sõnamäng esines väga kitsastes raamides, see tähendab kontekstiga piiratud üksikutes sõnades.

Lihtsamaks osutus sõnamängus kasutatud kahese avaldumise tõlkimine. Ka selle põhjuseks võib pidada konteksti – sageli oli kaheseks avaldumiseks kasutatud idioome, mis moodustasid ise juba suurema osa kontekstist ja kui idioomile leidis eesti keeles struktuuri poolest sama vaste, oli kontekst juba enamjaolt olemas.

Töö analüüsist selgus, et tõlkija oli kaotanud üle poole dokumenteeritud sõnamängust, mistõttu oli eesti keeles Pratchettile omane stiil märgatavalt muutunud. Ühel juhul oli sõnamäng küll kaotatud, aga see oli suudetud ka kohe uue teksti lisamisega kompenseerida. Kui viimasele lisada selgunud tähelepanekud, kui tähtis on sõnamängu loomisel ja taasloomisel kontekst, võib öelda, et sõnamäng nõuab tõlkijalt väga laiahaardelist mõistmist ja loomingulist lähenemist. Ei esine õigeid ja valesid vastuseid, kuidas sõnamängu tõlkida, kõik oleneb, millise eesmärgi on tõlkija omale seadnud – kas tõlkimisel seatakse esiplaanile autor või sihtkeeles lugejad. Analüüsitud tõlke puhul oli tõlkija keskendunud sihtkeeles lugejatele.

Kuna Terry Pratchettil on veel mitmeid romaane, ka analüüsitud teosega samasse sarja kuuluvaid, mida on tõlkinud eesti keelde erinevad tõlkijad, saab käesolevat tööd võtta aluseks teiste uurimuste tegemiseks ja anda nii ulatuslikum ülevaade sõnamängu tõlkimise alal eesti keelde. Ka näeb käesoleva töö autor ühe edasiarenduse võimalusena teha uurimus tõlkijaid sõnamängu tõlkimisel mõjutavate tegurite kohta.

## KASUTATUD KIRJANDUS

### Esmased allikad

Pratchett, Terry. 2005. *Going Postal*. London: Corgi Books.

Pratchett, Terry. 2009. *Postiteenistus*. Tõlkinud Allan Eichenbaum. Tallinn: Varrak.

### Teisesed allikad

Alexieva, Bistra. 1997. There Must Be Some System in this Madness: Metaphor, Polysemy, and Wordplay in a Cognitive Linguistics Framework. Dirk Delabastita (toim), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 137-154. Belgia: St Jerome Publishing.

Davis, Kathleen. 1997. Signature in Translation. Dirk Delabastita (toim), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 23-43. Belgia: St Jerome Publishing.

Delabastita, Dirk. 1997. Introduction. Dirk Delabastita (toim), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 1-22. Belgia: St Jerome Publishing.

Gottlieb, Henrik. 1997. You Got the Picture? On the Polysemiotics of subtitling Wordplay. Dirk Delabastita (toim), *Traductio: Essays on Punning and Translation*, 207-232. Belgia: St Jerome Publishing.

Helden, Bryn van. 2010. The Truth about Discwords: An analysis of Terry Pratchett's wordplay and its translation based on Delabastita's *There's a Double Tongue*. Külastatud 10. novembril, 2010, aadressil

[http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:IB2ZH0vB\\_\\_0J:scripties.let.eldoc.ub.rug.nl/FILES/root/Master/DoorstroomMasters/EngelseTaalCultuur/2010/HeldenB.van/brynmaster\\_2.pdf+pratchett+wordplay&hl=et&gl=ee&pid=bl&srcid=ADGEEShdwAz9PQJKUI3YwSfB1K\\_ISMKWN9BVSTAD-Tbx5dqhVJ3fpWfbfCqzFM59UrUQIt3r8nKc74PmGSMPg2z26J-uFJ1-1NPtp8aj1GBECtUCZ7SnFho6944f-ZwUqIhuh3DRY\\_lu&sig=AHIEtbRss8530gU2zPjiq2RG5CPnuI9X7A](http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:IB2ZH0vB__0J:scripties.let.eldoc.ub.rug.nl/FILES/root/Master/DoorstroomMasters/EngelseTaalCultuur/2010/HeldenB.van/brynmaster_2.pdf+pratchett+wordplay&hl=et&gl=ee&pid=bl&srcid=ADGEEShdwAz9PQJKUI3YwSfB1K_ISMKWN9BVSTAD-Tbx5dqhVJ3fpWfbfCqzFM59UrUQIt3r8nKc74PmGSMPg2z26J-uFJ1-1NPtp8aj1GBECtUCZ7SnFho6944f-ZwUqIhuh3DRY_lu&sig=AHIEtbRss8530gU2zPjiq2RG5CPnuI9X7A)

Klitgård, Ida. 2005. Taking the pun by the horns: The translation of wordplay in James Joyce's *Ulysses*. *Target: International Journal of Translation Studies*, 17: 1, 71-92.

Marco, Josep. 2010. The translation of wordplay in literary texts: Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. *Target: International Journal of Translation Studies*, 22: 2, 264-297.

Partington, Alan Scott. 2009. A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*, 41: 9, 1794-1809.

Veisbergs, Andrejs. 1997. The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation. Dirk Delabastita (toim), *Tradutio: Essays on Punning and Translation*, 155-176. Belgium: St Jerome Publishing.

### **Tertsiaarsed allikad**

*Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Third Edition. 2009. Cambridge University Press.

*Collins Dictionary of the English Language*. 1982. Glasgow: Collins.

Eesti keele seletav sõnaraamat. Külastatud 2011, aadressil <http://www.eki.ee/dict/ekss/>.

Hanko, Urve ja Gustav Liiv. 1998. *Inglise-eesti idioomisõnaraamat*. Tallinn: Valgus.

Oxford Advanced Learner's Dictionary. Külastatud 2011, aadressil <http://www.oxfordadvancedlearnersdictionary.com/?cc=global>.



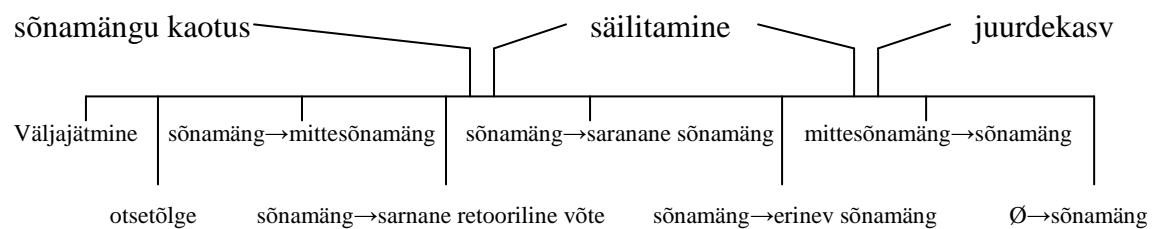
## Lisa 1

Sõnamängu liigitus Delabastita järgi.

<b>Homonüümia</b>	<b>Homofoonia</b>	<b>Homograafia</b>	<b>Paronüümia</b>
<i>vertikaalne</i>	<i>vertikaalne</i>	<i>vertikaalne</i>	<i>vertikaalne</i>
Pyromania: a burning passion	Wedding belles	MessAge [1990ndate keskel tegutsenud räpp ansambli nimi]	Come in for a faith lift [loosung kirikul]
<i>horisontaalne</i>	<i>horisontaalne</i>	<i>horisontaalne</i>	<i>horisontaalne</i>
Carry on dancing carries Carry to the top [artikkel edasipöördlikust noorest tantsijast nimega Carry]	Council for Council home buyers	How the US put US to shame	It's G.B. for the Beeees [artikkel Ühendkuningriigis turneel olevast popbändist]

## Lisa 2

**Sõnamängu tõlkimise tehnikate paigutus niinimetatud sõnamängutasakaalu skaalal.**



## SUMMARY

UNIVERSITY OF TARTU

DEPARTMENT OF ENGLISH

**Liina Valvik**

**Sõnamäng Terry Pratchetti teoses „*Going Postal*” ja selle eestikeelses tõlkes „*Postiteenistus*”**

**Wordplay in the novel *Going Postal* by Terry Pratchett and in its Estonian translation *Postiteenistus***

MA thesis

2011

67 pages

Annotation:

The aim of the present thesis is to find out how wordplay in English is translated into Estonian. The 46 cases of English wordplay were found from the novel *Going Postal* by Terry Pratchett, and were compared to their translations in the Estonian *Postiteenistus*.

The introduction of the thesis gives an overview of the characteristics of wordplay and its possible definitions. The first chapter covers different types of wordplay, the factors that impinge on their translation and wordplay translation techniques.

In the second chapter, wordplay and its translation is analysed, on the basis of the theories of Dirk Delabastita, Andrejs Veisbergs and Josep Marco.

The results show that nearly a half of the cases of wordplay have been preserved in the Estonian translation of *Going Postal*. In cases where wordplay is lost, the translator has focused on conveying the logical meaning of the words played with, rather than preserving the famous punning style of Terry Pratchett.

**Keywords:** Translation Studies, literary translation, translation from English into Estonian, wordplay, Terry Pratchett.